REPORTE ESPECIAL E3



ARCADIAS

STREET FIGHTER ZERO 3

CONOCE A:

- QUAKE
- DEADLY ARTS

- IGGY´S RECKIN´BALLS
- BIO FREAKS
- OFF ROAD CHALLENGE

TIPS DE:

- YOSHI´S STORY
- GAME BOY CAMERA

MORTAL 4 KOMBAT

GAME VISTAZO A:

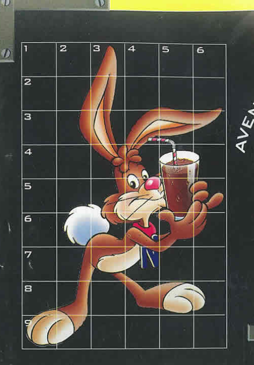
- BOMBERMAN GB
- BRAIN DRAIN

EDICION 7-08

Colombia	$ 3.000,00
Venezuela	BS 1.050,00
Ecuador	S/ 10.000,00
Puerto Rico	US$ 2.00
Panamá	US$ 2.00
Costa Rica	C/
Rep. Dominicana	$

ISSN 0123-6873

08 0 1 37634 13138



AVENTURA VIRTUAL

DEBEMOS DIBUJAR A Quicky EN EL RADAR DE LA NAVE, PARA DESCUBRIR EL ACHOCOLATADO SABOR DE Nestlé Nesquik®



Guíate por este dibujo para ubicar a Quicky en esta caudrícula. Al terminar de colorearlo, tu radar estará listo para encender tu nave.

START



1 2 3 4 5 6
2
3
4
5
6
7
8
9

RADAR





CLUB Nestlé Nesquik

RESUELVE ESTE RETO Y...

ENVÍALO CON TUS DATOS PERSONALES (NOMBRE, FECHA DE NACIMIENTO, TARJETA DE IDENTIDAD O CÉDULA DE ALGUNO DE LOS PADRES, DIRECCIÓN, CIUDAD Y TELÉFONO) Y UNA ETIQUETA DE NESQUIK AL A.A. 94455 DE SANTA FE DE BOGOTÁ. A VUELTA DE CORREO RECIBIRÁS TU CARNET DE AFILIACIÓN AL CLUB NESQUIK.

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO No. 71
EDICION No. 7-08

Revista coeditada entre
Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourdes Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Advertising
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés
Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Véjar
Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4135040
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela.
-Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.
Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**.
Printed in Colombia
ISSN 0123-6873

Esta es nuestra nueva cara, esperamos te guste. Con esto quisimos darle un pequeño toque de actualización y alegría al diseño de Revista Club Nintendo. En su interior, te encontrarás con algunos cambios que provienen básicamente, de las necesidades que tu como lector nos has estado enviando por medio de las cartas.

Sabemos que uno de los artículos que más esperas, es sobre nuestros reportes de las ferias internacionales de video juegos, en este caso el fabuloso "E3", debido al gran aporte de novedades que significa. En la próxima edición continuaremos con mucho más material que aquí no alcanzamos a incluir, así es que si lo que deseas es no perderte ni un detalle de lo que en el "E3" se mostró, no te desconectes de los siguientes números de Revista Club Nintendo.

Para finalizar, tengo una noticia que alegrará a tu bolsillo, próximamente Nintendo sacará al mercado una nueva promoción "Player Choice", sí la consiste en relanzar juegos clásicos a un menor precio, pero la sorpresa es mayor cuando se trata de títulos de Nintendo 64. Esta oportunidad no te la puedes perder, por que si te faltan en tu colección juegos como "Wave Race", "Shadows of the Empire" o "Pilot Wings" (entre otros), ahora es el momento de tenerlos.

El Editor







Este mes, destacamos el fantástico reporte de todas las novedades que pudimos ver en el E3 el pasado mes de Mayo. La intención, es que quedes lo más informado posible de lo que se nos viene a futuro.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

VENEZUELA: ALVARO LANDAETA - MAURICIO LABARCA - RIVERO JEAN - JUAN ERNESTO ROMERO SADDI - DAVID LAM LI - MARLI MATA - JEAN PAUL ARIDA F. - ZIÑO LAND - JAMES BOND

COLOMBIA: ALONSO MEZA - GERMAN CAMILO GUZMAN F. - RICHARD HERNAN PRIETO RUIZ - AURELIO ESCORCIA - CARLOS ADOLFO TORO - GUSTAVO A. PERDOMO B. - RICARDO ANDRES LINECO TORRES - HAROLD ZAPATA HIDALGO - JOHNNY ADRIAN G. - EINSTEIN BREZHNEV CASTRO R. - SEBASTIAN SANCHEZ CASTAÑO - HENRY ALFONSO CEBALLOS MENDEZ - MARIO FERNANDO BENAVIDES - WILL Y MARDUK - ANGEL RIVERA - RICARDO FRAILE ROJAS - JUAN CAMILO RODRIGUEZ - JORGE ARMANDO DELGADO MUÑOZ - AURELIO ESCORCIA - JEAN PAUL BARRERA ESCOBAR - BORIS F. SANCHEZ - DIEGO A. PARRA - JUAN MANUEL E. - CARLOS ALBERTO CHAVEZ - VEDIA - DANIEL HERNANDO RUIZ A. - HENDRIS FABIAN TOBAR - SANTIAGO LAVERDE - FELIPE REYES - F.P.R. - WIYO FLISHT COMPANY - LIZANDRO BONILLA - HERNAN BERNAL - JEAN PIERRE GIRALDO PEREZ - SERGIO VALENCIA R.

DR. MARIO



¡Hola Nintendomaníacos!. Primero que nada quiero felicitarlos por el excelente trabajo que hacen cada mes para entregarnos la mejor revista. También quería felicitarlos por el lenguaje que ocupan en su revista, ya que es muy ameno y con mucho humor. Mi pregunta es la siguiente: ¿Los Up Dates se pueden hacer para cualquier juego o se necesita alguna programación especial en el juego?. Se despide su fiel lector.

MIGUEL "MIKE" GONZALEZ

Muchas gracias por tus comentarios, en realidad los merecemos (¡qué modestos!). Hemos tratado de hacer la revista a lo largo de los años, tal y como lo mencionas en tu carta, en forma amena y con mucho humor. Con respecto a tu consulta, pensamos que estos aditamentos deben estar previamente programados para que puedan cumplir la función en forma correcta, ya que por lo menos debieran venir (los cartuchos), con la orden de poder recibir una actualización (agregar pantallas, personajes, etc.).

Queridos amigos de Club Nintendo. Quería saber de dónde obtienen toda la información, tal como las claves, detalles de los juegos y las respuestas a las preguntas que hacen los lectores.

GONZALO ARTECHE R.

Muy bien Gonzalo, trataremos de responder tus dudas en la forma más clara posible, para que no te queden dudas y puedas comprender aún mejor cómo hacemos cada edición de tu revista favorita de videojuegos. Los juegos que nosotros analizamos, son los prototipos que las compañías de videojuegos nos envían para poder hacer mención de ellos en la revista y gracias a ellas, tú puedes ver imágenes de los juegos antes de que salgan al mercado. Obviamente nosotros realizamos el análisis en forma completa y lo resumimos para que a tí te quede más que claro. Con respecto a las respuestas, son nuestros pilotos los encargados de dar solución a los diversos problemas que nuestros lectores puedan enviar a la Editorial. En fin, es un gran equipo de personas el que trabaja en Club Nintendo mes a mes para brindarte la mejor información.

Club Nintendo, ¡cómo están?. Esta es la primera vez que les escribo y no sé por qué no lo había hecho antes, quien sabe, las cosas de la vida (¡qué dramático!, ¿no?). Quisiera saber qué pasó con Axy y Spot, ya que pareciera que le dieron todo el trabajo a los pilotos Ryo y Ace. Bueno, esperando que me respondan la presente carta, se despide agradecido de ustedes.

JOSE MANUEL LOPEZ PALMA

Esta vez las rivalidades de nuestros pilotos Ryo y Ace se unieron para atacar de frente a Axy y Spot, ya que según los primeros individuos nombrados, ellos trabajan más que los otros que se dedicaban a hacer un "cómic" que al fin al cabo se acabó, pero Axy y Spot dicen que "el par de gruñones" sólo se dedica a pelear. Bueno en realidad, los 4 trabajan muy duro mes a mes y, aunque se digan bromas entre ellos, se llevan muy bien y lo hacen profesionalmente.

Queridos amigos de Club Nintendo, me podrían responder esta pregunta: ¿Piensan hacer una consola más avanzada que el fantástico Nintendo 64?.

JORGE ANDRADE

La respuesta es más que obvia, ya que como la tecnología aumenta con el pasar de los días, el hecho de que aparezca una nueva consola (mejor que el Nintendo 64), se hace notar (aunque no todavía). Lo que te podemos decir es que, mientras Nintendo se mantenga trabajando duro en sus juegos, estaremos asegurados con la diversión.

¡Amigos Venezolanos! Sigan enviándonos sus trucos, dudas y sugerencias al número de Fax de Revista Club Nintendo: (582) 261 01 55 ¡Más fácil y más rápido!

Hola amigos. Esta es la segunda carta que les escribo y no creo que sea la última. Esta vez les escribo para felicitarlos por todo lo que han hecho por mi, los admiro demasiado. No tengo más palabras para agradecerles su gran labor ya que es muy buena. Y tal como dije en mi primera carta, les quiero recordar que por favor publiquen posters.

LUCIANO MARCANO

Muchas gracias por tu carta. Agradecemos enormemente los comentarios que en ella nos expresas y te comentaremos que mientras nosotros podamos, seguiremos haciendo lo mejor para que "nuestra" revista vaya mejorando con el pasar del tiempo. Además y como te podrás dar cuenta, estamos cambiando el formato que viene siendo el original desde hace mucho tiempo y la gran mayoría de ellos, son los que ustedes mismos nos sugieren en sus cartas. Al igual que en otras ocasiones, necesitamos saber tu opinión y comentarios sobre lo nuevo que estamos incorporándole a Revista Club Nintendo, saber qué es lo que quieres ver de nuevo, lo que no quieres ver, qué cosas modificarles y todo lo que a ti se te ocurra. Esperamos tus comentarios. Con respecto a los posters, ellos volverán en el minuto en que menos lo pienses, así que debes estar muy atento...

Amigos de Club Nintendo: quería preguntarles por qué ustedes usan identidades secretas. Por favor respondan mi carta.

FEDERICO AGREDA

Es más que nada para poder ocultar nuestras verdaderas identidades de la gente normal (imagina lo que sería que en la calle siguieran a nuestros pilotos para preguntarles cosas y trucos, ¡sería terrible!, ya que hay muchos niños que lo harían). Pero no es por otro motivo, no es que sean delincuentes o algo por el estilo, ya que como tu sabes, el nombre real de Axy es... ¡casi se nos sale!, y él es solo una persona normal (¿?).

¡Hola!, ¿Es cierto que al nuevo Super NES le han incorporado un nuevo chip para aumentar la calidad de juego y visión?

JORGE ZUÑIGA PEREIRA

En realidad al nuevo Super NES le dieron el mismo tratamiento que se le dio al nuevo NES en su época: Se le cambió el diseño y se suprimieron elementos internos que ya había decidido Nintendo no utilizar. En este nuevo Super NES se pueden jugar absolutamente todos los juegos que salieron para este sistema sin ningún tipo de problema, sólo es diferente por fuera, pero nada más.



Hola amigos de Revista Club Nintendo. Quiero que por favor me respondan una pregunta bastante difícil de contestar para mi: ¿World Cup 98 es el mejor juego de Fútbol para la gran consola Nintendo 64?

FRANCISCO CERDA GASTELU

Ya en muchas ocasiones hemos mencionado que no podemos decir o dar un veredicto sobre un juego determinado, ya que esto podría provocar diversidad de opiniones entre nuestros lectores, pues los gustos varían de acuerdo a la persona. Pero como comentario final, te podemos decir que a nosotros nos gustó más este juego en comparación a ISSS98.

Hola a todos los que laboran en Revista Club Nintendo. Quiero preguntarles por qué no colocan al final de cada sección el nombre de la persona que lo confeccionó, ya que así aprenderíamos y conoceríamos la forma de escribir de cada uno de ustedes, lo cual sería bastante entretenido.Ojalá que tomen en cuenta mi sugerencia.

MARIO HUERTA

Lo que pasa es que nosotros siempre hemos querido que se nos identifique más como un conjunto de videojugadores y que es el conjunto completo el que está "hablando" contigo y no una persona en particular, ya que hasta podría prestarse para confusiones. ¡Ah!, y con respecto a tu último comentario nosotros siempre tomamos en cuenta las opiniones de nuestros lectores.

Sigan enviándonos sus cartas, especificando a qué sección de la revista va dedicada su pregunta.

Mis estimados amigos de Revista Club Nintendo. Lamento decirles que Yoshi es varón, o sea niño. Yoshi en Japón es un nombre y se usa en hombres. Por otro lado, si ustedes se remontan al Super Mario World, siempre a Yoshi y sus amigos atrapados en huevos, se refiere como Yoshi and "his" friends (His es un pronombre posesivo en inglés que se usa sólo para hombre). Así que ya no le den más vueltas, pues es niño.

ALBERTO PEREIRA Y.

Bueno, ese fue un tópico ya bastante viejo pero realmente nadie se había fijado en algunos detalles como esos. Esperemos que con esto ya quede arreglado este asunto.

Hola amigos de Club Nintendo. ¿Qué pasará con el Super Game Boy ahora que saldrá el GB a color?, ¿Serán compatibles los cartuchos?, ¿Podrán desplegar todos los colores en la televisión y ocupar así toda la pantalla disponible?.

MARIA PAZ HENRIQUEZ

Los cartuchos del GB a color serán exclusivamente para usarse en ese sistema y no podrán usarse en el GB normal o en el Super Game Boy. Técnicamente es posible que se pueda sacar un adaptador para que los juegos del GB a color se vean en algún sistema casero, pero definitivamente ese sería diseñado para el N64 y no para el SNES. Aún es muy pronto para ver qué es lo que decide Nintendo al respecto, pero a nadie le hace daño echar un poco a volar la imaginación, ¿no?.

¿Por qué no le pusieron al N64 el botón para expulsar el cartucho?

FABIAN TORREJON Z.

A decir verdad, el botón para expulsar los cartuchos del SNES no era - o es - necesario para sacar los juegos de ese sistema. Tanto en el GB, SNES y N64, el secreto para no dañar tu sistema al retirar un juego es hacerlo de manera uniforme. El GB y el N64 tienen unas guías muy marcadas para este fin, pero el SNES no tanto y es por eso que el primer modelo tenía el expulsor de cartuchos, cosa que se eliminó para el nuevo diseño, puesto que se diseñó mejor y el área del conector del cartucho.

Hola amigos de Club Nintendo, los felicito por su revista, quisiera preguntarles por qué no le dijieron a Shigeru Miyamoto en el Space World que le pusiera al juego de Zelda 64 una opción para que estuviera en español o eso no depende de él.

MARCOS HUERTA T.

Estas en lo correcto, esa desición no depende de Miyamoto, sino de todos los que compramos juegos en Latinoamérica. Tal vez parezca muy insistente el hecho de que nosotros recomendemos comprar los juegos por medio de los distribuidores autorizados, pero ésta es la única forma en la que Nintendo of America, por medio de su departamento de América Latina se dé cuenta de lo importante que es este mercado. Afortunadamente a lo largo de los años y gracias al trabajo de esta gente, se han logrado muchas cosas importantes. En este momento un gran logro es la traducción de los manuales al español de los juegos de Nintendo al mismo tiempo que se están elaborando en EU para tener lo mismo que el mercado Norteamericano y sin ningún retraso. Mike Schachter, quien es el encargado del enlace entre NOA y Latinoamérica nos comentó de manera extraoficial que están haciendo todo lo posible por traer juegos como Pokemon o el mismísimo Zelda 64 con las pantallas de texto en español. Aunque esto no es algo oficial, tenemos que desearles suerte en esa tarea.

¿Te imaginas juegos como Pokemon o Zelda en españól?. Esperemos que sea posible.

Aprovechamos la oportunidad de reconrdarte que cada vez que juegues, te tomes un descanso de 15 a 20 minutos por cada hora de juego continua, además de estar a más de un metro de distancia de tu televisor, para prevenir y cuidar tu vista (que es lo más importante).

Quisiera hacerles algunas observaciones, ustedes siempre hablan de las maravillas de los juegos de la compañía Rare; que Diddy Kong Racing es un súper juego; que Golden Eye superó a Turok; que KI Gold es mejor que el de Arcades, que Blastcorps... deberían decir que estos títulos no son la gran cosa. Al contrario, la compañía Acclaim sólo ha sacado 3 juegos y hay que reconocer que los 3 son "excelentes". Turok supera en muchos aspectos a Golden Eye en gráficos, efectos visuales, motion capture, más largo, te entretiene más, etc. Extreme G es el mejor juego de carreras, lleno de detalles, nada de Pop Up con todo y la velocidad que maneja (60 cuadros por segundo), no como ustedes dicen - que F-Zero X seá el primero que maneje los 60 - y ya ni qué decir de NFL Quarterback Club 98. Mi pregunta es ¿que tiene en contra de Acclaim?, ¿a caso están ciegos?, ¿no han visto sus gráficos y los comentarios que hay en la red de For Saken?. En pocas palabras, deben reconocer que Acclaim es sinónimo de "excelencia".

ORLANDO ARANEDA H.

Bueno, nosotros no podríamos estar más de acuerdo contigo. Acclaim es una excelente compañía y tanto sus juegos que ha lanzado, como los que está preparando y lo que viene a futuro es bastante bueno (ve nuestro reporte previo del E3 para que te vayas dando una idea). Nosotros estamos de acuerdo en que Acclaim es de los mejores licenciatarios de Nintendo para el N64 y nunca hemos dicho lo contrario. Esperemos que sigan con esa política que les ha dado tanto éxito y que hace que estén recuperando o ganando nuevos fans, por el bien de todos los videojugadores.



Hola. Tengo una par de dudas que me tienen un poco "loco". The Ocarine of Time para DD, ¿será una nueva versión o un Update para el cartucho?. Porque si es el juego completo, no vale la pena comprar el cartucho. ¿No se ha dicho nada de que si los juegos de Mario Artist se van a vender en grupo o separados?.

JAX NICKEL MATADOR

Hace algún tiempo, Miyamoto había comentado que Zelda 64 para el DD sólo sería un "Update" y se jugarían en conjunto el cartucho con el disco. Pero también había mencionado que ese proyecto (Zelda DD) no era su mayor prioridad en ese momento. De hecho y según ha venido diciendo Nintendo, es probable que el primer juego que veamos utilizando esta forma de trabajo entre cartucho y disco sea F-Zero X. Lo último que nos han comentado en Nintendo es que cada juego vendrá en un sólo disco y no se tiene planeado vender algún paquete o algo por el estilo. Es un hecho que en los juegos de Nintendo existe una gran cantidad de detalles de ese tipo (a propósito o por casualidad), pero ¿realmente de cuántos de ellos podemos darnos cuenta?.



Hola queridos amigos de la mejor revista de videojuegos existente en el mercado mundial... (¿exageré un poco, no?). Les quería preguntar (y a la vez, proponer) algo muy interesante y que dejaría a todos los lectores con la boca abierta. Ustedes podrían incluir un CD en la revista y publicar la mitad de ejemplares sin CD y la otra con éste, para que a los que no tienen computador, no se les eleve el precio de la revista.

ZIGMA

Quizás la propuesta más compleja e interesante que nos han hecho para el nuevo formato de la revista es la del CD. Hemos comentado que sería injusto poner información que sólo fuera accesible para unos cuantos, así que ya hemos pensado en una muy buena solución y no muy compleja para ese problema. Esperamos un buen día de estos darles la sorpresa a todos los lectores y créannos que quedarán conformes.

Hola estimado Dr. Mario.
En esta ocasión, me dirijo a usted para hacerles saber que estoy un poco indignado con el equipo de revista Club Nintendo, ya que hace algún tiempo atrás escribí a su Editorial enviándoles un truco del juego Mario Kart 64, el cual publicaron sin mi nombre (ustedes siempre dicen "envíen sus trucos y los publicaremos en esta sección") y lo que creo muy malo de parte suya, ya que nos quitan la ilusión de ver nuestro nombre publicado en su prestigiosa revista, cooperando con un truco. El motivo de mi inconformidad, por la cual he escrito estas líneas y para tratar de salir de la depresión en la que estoy, es para que me den una explicación al hecho ocurrido. Realmente estoy dolido con ustedes.

ALEJANDRO BARRIOS FUENZALIDA

Ups... de hecho ahora que estamos actualizando la base de datos de las cartas para el nuevo formato de la revista, nos hemos dado cuenta que no eres el único lector que había enviado este truco. Definitivamente te debemos una disculpa a ti y a los demás lectores y les prometemos que vamos a hacer lo imposible porque este penoso incidente no se vuelva a repetir. Aunque no es pretexto, vale la pena mencionar que estas cuestiones de remodelación y cambios de formas de trabajo (internos y externos) son difíciles y lentas de hacer, pero con gran esfuerzo y entusiasmo nos estamos poniendo al día, para poder ofrecerte una mejor revista, como tú la mereces.

Hola amigos y profesores de... ¡para qué decirlo, si en todas las cartas sale lo mismo!. Los felicito, son lo mejor, bla, bla, bla. Basta de introducciones repetitivas y vamos al grano. Lo que les quiero comentar es el hecho de poder capturar imágenes con la Game Boy Camera y el juegos Mario Artist (próximo a salir para el Nintendo 64). Mi idea es la siguiente: Me he fijado que cuando quiero capturar una imagen de alguien en un momento clave (por ejemplo, una maldad, un beso a la novia de tu amigo, etc.) es mucho más fácil hacerlo con la Game Boy Camera que con una cámara de video (como funcionará el sistema del Nintendo 64) y así poder pillar a la víctima infraganti, ya que muy poca gente sabe que con el Game Boy se pueden tomar fotografías y así no podrán huir o esconderse. Después de esto, pasar la imagen al Nintendo 64 y retocarla con el Mario Artist y, hasta, crear una secuencia animada del sujeto afectado (bastante canalla, ¿no?). Mi pregunta es, todo lo mencionado por mi, ¿es posible o sólo me quedaré con la ilusión hecha?.
Muy agradecido de ustedes

ANDRES INOSTROZA CONTRERAS

Pues en teoría sí se podría hacer lo que tú mencionas con el aditamento, ya que nosotros también nos hemos fijado que es muy fácil capturar a alguien infraganti con la Game Boy Camera que con una cámara de video convencional. El problema es que el Game Boy sólo maneja 4 diferentes tonalidades para formar una imagen (¿no hace esto aún más espectacular lo que se logra con la cámara?). Definitivamente sí se podrán pasar imágenes de la Game Boy Camera al Nintendo 64, pero no se estaría explotando al máximo el potencial de este sistema.

Hola Revista Club Nintendo. Somos un par de amigos fanáticos de los juegos de video (Nintendo, obviamente) y nos gustaría saber algo que es muy importante para nosotros (pensamos que para varios lectores también). El Disc Drive va a tener entrada para Modem, ¿si o no?, ya que sería genial que Nintendo pusiera un servidor en la web. Imaginen lo que será poder jugar con el Nintendo 64 8que es mucho mejor que un PC), por sus gráficos y sonido. ienso que sería una magnífica idea. Espero aclaren nuestra duda. Chao.

HUGO OLIVARES y FRANCISCO REYES

La versatilidad de un Modem es ya conocida por muchos de nuestros lectores, así que no hay que descartar que haya un servidor en la red (que a decir es verdad, es lo menos probable), que te puedas conectar a algo parecido a un BBS (a grandes rasgos podemos decir que es como Internet, pero local) o que sólo te puedas conectar de un DD a otro. Conociendo a la gente de Nintendo, es muy probable que pueda ser cualquiera de estas opciones... o quizás algo extra. Lo bueno es que ya pronto habrá información oficial.



"Cientos de años atrás, en una batalla contra el caído Elder God, conocido como Shinnok, fui el responsable de la muerte de una civilización entera. Rescatados todos los reinos de la amenaza de Shinnok, emprendí una guerra que sumió a la Tierra a siglos de oscuridad y desterré a Shinnok a un lugar llamado Netherealm.

Ahora, después de la derrota de Shao Kahn en manos de los guerreros de la tierra, Shinnok fué ayudado a escapar en alguna parte de los confines de Netherealm. La guerra entonces, comienza una vez más. Solo que esta vez puede ser ganada por los mortales". (Palabras de Raiden)

Así es como parte la leyenda de esta nueva secuela muy esperada, y de la cual en esta oportunidad, te daremos las historias de cada personaje y los movientos básicos para que comiences a entrenarte. Te adelantamos que en una próxima edición, encontrarás los secretos y estrategias que ya nos has estado pidiendo.



FUJIN Mejor conocido como el Dios del Viento, se unió a Raiden y es uno de los últimos dioses sobrevivientes de la Tierra. Sus enemigos fueron derrotados en una batalla en los cielos entre las fuerzas de Shinnok y los dioses ancestrales. Y ahora se está preparando para la batalla final entre las fuerzas de la luz y los guerreros demoníacos de la oscuridad.



JOHNNY CAGE Después de la derrota de Shao Kahn, el alma de Cage es liberada hacia las alturas. Desde el cielo observa a sus amigos cuando una vez más se enfrentan en una batalla. Cuando supo de la guerra emprendida en contra de Shinnok contra los dioses ancestrales, Cage busca ayudarse de Raiden a restaurar su alma fallecida y reunirse con Liu Kang en su aventura. Nuevamente, Johnny Cage se encuentra peleando junto a los guerreros de la tierra.



JAX Cuando Sonya desapareció tras la pista del último miembro con vida del Dragón Negro, el Major Jackson Briggs asumió la misión. El, más tarde se encontró con que Sonya en su misión, debió involucrarse en una batalla contra los dioses del mal. En esta batalla ellos deben ganar o su propio mundo será atrapado por el malévolo Shinnok.



JAREK Conocido como el último miembro del clan de Kano, Jarek el Dragón Negro, es buscado por el agente de las fuerzas especiales Sonya Blade, debido a los crímenes cometidos en contra de la humanidad. Con el surgimiento de muchos grandes demonios, Sonya concentra sus fuerzas en la nueva amenaza de Quan Chi. Jarek ahora se encuentra peleando en contra de Sonya y los guerreros de la tierra para ayudar a derrotar al demonio ancestral, Shinnok.



KAI Forma parte de los miembros de la White Lotus Society, Kai aprendió sus habilidades de los grandes maestros de todas partes de Asia. El se unió al Far East después de reunirse con sus amigos y aliarse con Liu Kang en América. Ahora, ellos asisten a Raiden en su batalla contra Shinnok.



RAIDEN El Dios del trueno retorna a la Tierra, después de la derrota de Shao Kahn - pero se encuentra con una nueva amenaza cuando las fuerzas de Shinnok, lideradas por Quan Chi atacan al Dios Ancestral. Con el cielo en desorden, Raiden existe como uno de los últimos dioses de la Tierra. El deberá auxiliar a sus aliados y poner fin a la soberanía de villanos y ancestrales enemigos.



QUAN CHI Es un poderoso hechicero errante de la magia negra, Quan Chi usa sus habilidades para liberar al Dios Ancestral de los confines de Netherealm. A cambio de sus servicios, Shinnok le garantizó pertenecer a los arqueros hechiceros una vez que se apoderen de Netherealm.



LIU KANG Se mantiene como el campeón inmortal de Mortal Kombat, Liu Kang se encuentra aventurando en los reinos de Edenia para rescatar a la princesa Kitana de las garras del despreciable Quan Chi. Al no poder cumplir con su misión, Liu retorna a la Tierra y reune esfuerzos para enviar a todos los grandes guerreros del planeta. Y esta vez no sólo para liberar al mundo de Kitana, sino que también para ayudar al guardián y protector de la Tierra, Raiden.



REIKO Una vez fue un general de los ejércitos de Shinnok y lideró las fuerzas de la oscuridad en la batallas en contra del Dios Ancestral. Quien fuera un soldado predilecto, murió durante una embestida y resurgió para unirse a la batalla en contra de las fuerzas de la Tierra.



REPTILE
Un general del ejército de la oscuridad de Shinnok, Reptile perteneció a una extinta raza de criaturas reptiles. El fue confinado a las tierras de Netherealm por el genocidio cometido en contra de varias especies. Responsable por la muerte de millones, Reptile es un muy peligroso aliado de las fuerzas del mal.



SCORPION Con la esperanza de ganar a Scorpion como uno de los nuevos aliados de la guerra con el Dios Ancestral, Quan Chi hace que el Ninja muera en una oferta que el no puede rehusar - vida a cambio de los servicios como uno de los guerreros en contra del ancestro. Scorpion acepta, pero oculta sus anteriores motivos.



SHINNOK
Confinado en Netherealm por los crímenes cometidos en contra del Dios Ancestral, Shinnok es liberado de su confinamiento por Quan Chi. Con la ayuda de un traidor, es llevado al reino de Edenia. Desde allí emprende una guerra en contra del Dios Ancestral y aguarda la oportunidad para establecer la venganza en contra del Dios quien le expulsó de ahí, Raiden.



SONYA BLADE
Después que ella viajó al Outworld y Shao Kahn acechó con la destrucción de la Tierra, Sonya pasó a formar parte del equipo de investigación del Outworld. Su primera misión fué liderar la reunión con Liu Kang en su aventura de auxiliar al afligido Dios del Trueno, Raiden. Ella deberá sobrevivir lo suficiente para advertir a su gobierno de la nueva amenaza producida por Quan Chi.



SUB-ZERO Después de la derrota de Shao Kahn en manos de los guerreros de la Tierra, Sub-Zero conocido como el guerrero del Clan Lin Kuei, es expulsado. Pero con la nueva amenaza a cargo de Quan Chi, el guerrero de hielo se hace pasar una vez más por su decaído hermano, el original Sub-Zero. El también posee los secretos del pasado al igual que su hermano - secretos que contienen la llave para detener a Shinnok.



TANYA
Como la hija del embajador de Edenia para los nuevos reinos, es invitada al grupo de refugiados escapados de su propio mundo en un seguro lugar de Edenia. Pero más tarde después que la reina Sindel permite la apertura continua del portal, ella aprende de que uno de los guerreros no es otro que el desterrado Dios Ancestral, Shinnok. El portal dirige directamente a los fosos del propio Netherealm, y una vez liberado el reino de Edenia, está ahora a los pies del malvado Shinnok.



GORO Mitad humano y dragón puesto como protector de Shang Tsung en el primer torneo. Goro toma el título de Mortal Kombat de Kung Lao, solo que nueve generaciones después lo gana un ancestro de los Lao, Liu Kang. Buscando venganza, el príncipe Shokan a retornado desde el Outworld para triturar a Liu Kang en Mortal Kombat.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

KAI
Weapon: ⇓ ⇐ LP
Falling Fireballk: ⇐ ⇐ HP
Rising Fireball: ⇒ ⇒ LP
Handstand Moves: BLK LK
Legspin: Mantén LP
Thrust kick: LK
Thrust kick: HK
Standup: BLK
Turbo Air Fist: ⇓ ⇒ HP
Super Roundhouse: ⇓ ⇒ LK

FUJIN
Weapon: ⇐ ⇐ LP
Swirlwind Spin: ⇒ ⇓ ⇒ LP
Levitate: ⇒ ⇓ ⇒ HP
Slam: ⇐ ⇒ ⇓ LK
Super Knee: ⇓ ⇒ HK
Air Dive Kick: ⇓ LK

JAREK
Weapon: ⇒ ⇒ HP
Cannonball Roll: ⇐ ⇒ LK
Spinning Blade: ⇓ ⇐ LP
Ground Shaker High: ⇐ ⇓ ⇐ HK
Ground Shaker Low: ⇓ ⇐ LP
Vertical Roll: ⇒ ⇓ ⇒ HP

JAX
Weapon: ⇐ ⇓ ⇒ HP
Ground Pound: ⇒ ⇒ ⇓ LK
Dash Punch: ⇓ ⇐ LP
Backbreaker: BLK
Fireball: ⇓ ⇒ LP

JOHNNY CAGE
Weapon: ⇒ ⇓ ⇒ LK
Shadow Kick: ⇐ ⇒ LK
Uppercut: ⇐ ⇓ ⇐ HP
Fireball High: ⇓ ⇒ HP
Fireball Low: ⇓ ⇐ LP
Crotch Punch: BLK LP

LIU KANG
Weapon: ⇐ ⇒ LK
Fireball: ⇒ ⇒ HP
Low Fireball: ⇒ ⇒ LP
Fying Kick: ⇒ ⇒ HK
Bicycle Kick: Mantén LK 3 segundos y suéltalo

QUAN CHI
Weapon: ⇓ ⇐ HK
Air Throw: BLK
Tele-Stomp: ⇒ ⇓ LK
Green Skull Fireball: ⇒ ⇒ LP
Weapon Steal: ⇒ ⇓ HP
Dash Kick: ⇒ ⇒ HK

RAIDEN
Weapon: ⇒ ⇐ HP
Torpedo: ⇒ ⇒ LK
Spark: ⇓ ⇐ LP
Teleport: ⇓ ⇑

REIKO
Weapon: ⇒ ⇓ ⇐ HP
Teleport Slam: ⇓ ⇑ BLK
Quick Spin Behind: ⇐ ⇒ LK
Ninja Stars: ⇓ ⇒ LP
Flip Kick: ⇐ ⇓ ⇒ HK

REPTILE
Weapon: ⇐ ⇐ LK
Acid Bubbles: ⇓ ⇒ HP
Dashing Low Punch: ⇐ ⇒ LP
Invisibility: BLK HK
Super Krawl: ⇐ ⇒ LK

SCORPION
Weapon: ⇒ ⇒ HK
Spear: ⇐ ⇐ HP
Teleport Puch: ⇓ ⇐ HP
Flame Breath: ⇓ ⇒ LP
Air Throw: BLK

SHINNOK
Weapon: ⇐ ⇒ LP
*Transformaciones:
Quan Chi: ⇐ ⇒ ⇐ ⇒ LK
Liu Kang: ⇐ ⇐ ⇒ HK
Sub-Zero: ⇓ ⇐ LP
Sonya: ⇒ ⇓ ⇒ HP
Reiko: ⇐ ⇐ ⇐ BLK
Scorpion: ⇒ ⇐ LP
Tanya: ⇐ ⇒ ⇓ BLK
Kai: ⇒ ⇒ LK
Jarek: ⇐ ⇐ LK
Reptile: ⇐ ⇐ ⇒ BLK
Fujin: ⇒ ⇒ ⇐ HK
Raiden: ⇓ ⇒ ⇒ HP
Johnny Cage: ⇓ ⇓ HP
Jax: ⇒ ⇓ ⇒ HK
Uppercut: ⇐ ⇓ ⇐ HP
Fireball High: ⇓ ⇒ HP
Fireball Low: ⇓ ⇐ LP
Crotch Punch: BLK LP

SONYA
Weapon: ⇒ ⇒ LK
Fireball: ⇓ ⇒ LP
Leg Grab: ⇓ LP BLK
Square Wave Punch: ⇒ ⇐ HP
Vertical Bike Kick: ⇐ ⇐ ⇓ HK
Air Throw: BLK
Front Flip Kick: ⇐ ⇓ ⇒ LK

SUB-ZERO
Weapon: ⇓ ⇒ HK
Ice Blast: ⇓ ⇒ LP
Ice Clone: ⇓ ⇐ LP
Slide: LP BLK LK

TANYA
Weapon: ⇒ ⇒ HK
Straight Fireball: ⇓ ⇒ HP
Downward Air Fireball: ⇓ ⇐ LP
Rolling Splits Kick: ⇒ ⇓ ⇐ LK
Downward Drill Kick: ⇒ ⇒ LK

El pasado 27 de Mayo en Atlanta, justo un día antes de comenzar el E3 y dentro de una junta con todos los distribuidores latinoamericanos, Club Nintendo vivió uno de sus días más memorables. Recibimos de Nintendo of America el Premio de Excelencia como revista por la importancia que Club Nintendo ha tenido, a lo largo de los años en la difusión de la marca Nintendo en toda Latinoamérica. Alguna vez dijimos que no íbamos a echar flores, pero en este momento y ante la importancia del premio recibido se nos está olvidando. Mike Schachter, gerente para Latinoamérica reconoció el esfuerzo del equipo más allá de una labor mecánica, y alabó la pasión con la que nos ha visto desarrollar nuestro trabajo... y sí, lo hacemos con pasión, no sólo como reporteros o editores, siempre queremos dar más porque antes de ser editores de revistas, somos videojugadores y sabemos lo que nuestros lectores piensan y quieren de nosotros.

Creemos con sinceridad que gran parte de este premio te lo mereces tú como lector pues con tu preferencia, críticas, colaboraciones, sugerencias, felicitaciones y regaños, nos has ayudado a ser mejores y a dar más de lo que estamos obligados. Muchas felicidades a ti y muchas gracias a todo el equipo de la Editorial, encargado de la producción de la revista. El orgullo que ahora sentimos será la motivación para todavía meterle más esfuerzo, creatividad y dedicación. Un fuerte abrazo para todos.

A pesar de todos los problemas con que nos topamos el día que llegamos (la ley de Murphy no sólo nos persigue aquí, sino a cualquier lugar que nos movamos) y del intenso calor que había en Atlanta a finales de Mayo, ahora estamos listos para dar un previo de este magno evento. Primero que nada, debemos decir que como lo hemos hecho en anteriores eventos, un día antes de que el Show comenzara oficialmente, asistimos a la presentación de los productos Nintendo y los resultados del año 97. Aunque para el siguiente número tenemos planeado ver a fondo los tópicos que se plantearon en esas conversaciones, podremos anticipar que las ventas de Nintendo en el 97, aumentaron de tal forma, que sus ventas para finales del año fiscal serán de 3.99 billones de dólares. En total se han vendido alrededor del mundo, 16.3 millones de sistemas y 62.7 millones de cartuchos. Junto a esto, muchos licenciatarios aprovecharon para anunciar de manera oficial que se encuentran trabajando en productos para el N64, estas compañías son Mindscape, Hasbro, Eidos, Activision, Psygnosis y Capcom (¡por fin lo hicieron oficial!), de hecho casi todas mostraron sus nuevos productos. Bueno, pero ya vamos a comenzar con el reporte antes de que algo malo pase. Primero veremos los juegos de Nintendo y después de los licenciatarios en orden alfabético. Los juegos que Nintendo presentó en el evento fueron:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Este título se ha convertido en el más esperado de todos los tiempos y por fin lo tendremos en Noviembre. De las características más importantes de este juego está el hecho de la cantidad de memoria que trae: ¡256 Megabits! Hasta ahora es el juego más grande en memoria que ha salido para el N64. Todo mundo en el evento estaba esperando ver imágenes de este





título y Nintendo mostró una buena cantidad de éstas, logrando que mientras más las veías, más ganas tenías de tenerlo. Para nuestro gusto y el de muchos otros, éste fue el mejor juego del evento. Si quieres saber un poco más de la historia y modo de juego de este genial título, te recomendamos que leas el previo que tendremos el próximo número.

Twelve Tales: Conker 64



La gente de Rare ha estado trabajando muy duro en este título y la verdad mejoró mucho desde la última vez que lo vimos (para ser más claros, el año pasado fue cuando se mostró por primera vez este juego y ahora pudimos ver una versión más completa de él). El equipo de esta compañía asegura que la inteligencia artificial es muy buena. Otra de las cosas que presumían de este título era que en ciertos momentos del juego aparecen varios personajes en pantalla, todos ellos moviéndose al mismo tiempo y la verdad se veía muy bien cuando un grupo de animalitos curiosos se congregaban a ver a Conker y luego salían huyendo cuando él se les acercaba. Las diferentes caras de los personajes le dan mucha gracia al juego y también lo hacen muy lucido, además, el hecho de que los personajes estén de buen o mal humor juega un rol muy importante dentro del desarrollo del juego. Esto es posible gracias a un programita de Inteligencia Artificial que diseñó Rare para este propósito. Algo que no esperaba mucha gente es la opción en donde pueden participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo. Otro de los beneficios que se explotan del poder del N64 es que se pueden tener más de 20 canales de audio al mismo tiempo, trabajando sin que se encimen los sonidos, hay que recordar que el N64 no tiene un límite de canales de audio y estos pueden ser determinados por los programadores. Por otro lado, este título te permite jugar como dos personajes distintos: Conker y Berri cada uno con sus diferentes métodos de juego:





Con Conker combates directamente a los enemigos.

Con Berri el juego se convierte en estrategia, ya que ella es acompañada por un monstruo que le ayudará a vencer a los demás y al hacerlo, él se mantiene fuerte.

Este título cuenta con más de 100 items para buscar y también cuenta con la opción de 2 jugadores de forma simultánea, ya que uno puede controlar a Conker y el otro al compañero de éste que es un búho. Ambos jugadores tendrán que trabajar en equipo para lograr los objetivos del juego; por un lado Conker realizará el trabajo de ir por tierra eliminando enemigos, mientras que el jugador que controla al búho, se encargará de disparar y tirar bombas.

Básicamente podemos decir que en la historia, Conker debe resolver 12 cuentos de un libro, para así restaurar la paz y la felicidad. Es por eso que cada una de las escenas o cuentos del libro, tienen un tipo de



ambiente muy particular y también es por eso que Conker tiene distintos sombreros en cada uno de los cuentos que se ven (mira las fotos para que veas algunos ejemplos de éstos).

Este juego y Banjo Kazooie, se enfocan al público infantil; sin embargo al estar jugando estos 2 títulos nos dimos cuenta que Banjo está muy difícil para un jugador muy joven, mientras que Conker 64 realmente es muy adecuado para este público tanto por los personajes, los elementos y la música. Claro, como en muchos juegos modernos, cualquier tipo de videojugador lo podrá terminar, pero al ser un juego de aventuras, existen muchas cosas por descubrir y retos especiales. También es bastante notable que el juego será publicado por Nintendo y no por Rare como se había mencionado hace un año. Bueno, a final de cuentas eso no es lo que importa sino que el juego sea bueno y todo indica que tanto Rare como Nintendo lo van a lograr, ya que los programadores ingleses de Rare en cada juego presentan innovaciones tecnológicas muy importantes y lo mejor de todo es que saben aplicarlas a la perfección a sus juegos. Twelve Tales: Conker 64 está planeado para ser lanzado en los últimos 3 meses de este año y con memoria de 128 Megabits.



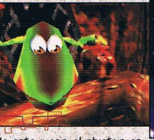


Banjo Kazooie

De este juego ya dimos un análisis y aunque nosotros tuvimos la oportunidad de jugarlo en nuestra última visita a Seattle, no dejaron de llamarnos la atención las imágenes que pasaban en los videos, sobre todo aquéllas escenas que no habíamos visto.

Este juego es otra de las cartas fuertes de Nintendo para este año.

Rápidamente para aquéllos que no hayan leído el análisis de este juego, el objetivo es rescatar a la hermana de Banjo que ha sido secuestrada por la malvada bruja Gruntilda y para ello hay que visitar cada uno de los 9 niveles con que cuenta este título y en donde habrá que buscar muchas cosas como piezas de rompecabeza, notas musicales, cráneos, calderos mágicos, plumas y contenedores de miel. La magnitud de los niveles es sorprendente y puedes pasarte horas en la misma escena buscando todos los items necesarios para completar el juego. Si todo salió como estaba planeado, este juego tuvo que haber salido hace un mes y esperamos tener la localización de todas las cosas escondidas de este título dentro de algunos números.







F-Zero X

Tal como era de suponerse, de la última vez que tuvimos la oportunidad de jugar F-Zero X a finales de Mayo, tuvo muchísimas mejorías en todos los aspectos. Quizá en donde se vió menos cambio fue en la cuestión de los gráficos, pero la movilidad, los modos de juego y la diversión tuvieron una sustancial mejora. Este juego sí que es impresionante, ya que maneja una velocidad







de video de 60 frames por segundo que lo hace el juego de carreras más rápido en sistema casero. Otra cosa que tiene interesante es que pueden estar 30 naves en pantalla al mismo tiempo, todas ellas compitiendo sin que el procesador del N64 se caiga. Pero esa no es sólo la forma en la que se puede apreciar el poder del procesador del N64, pues existe un modo en el que pueden competir hasta con 4 jugadores a la vez, pero a diferencia de otros juegos de carreras en los que se puede jugar de la misma forma como Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing, este título no sufre nada de cámara lenta y hasta podrás ver cada una de las cuatro pantallas con la misma velocidad para desplegar el video. F-Zero X contará con cinco modos de juego y cuatro niveles de dificultad.

Los 5 modos son GP Race, Time Attack, Vs. Battle, Death y Practice. Y los 4 niveles de dificultad son Normal, Standar, Expert y Master, estos los podremos ver representados en los diferentes circuitos como la copa de la reina o del rey (como en la versión de SNES). La música de este título también es muy al estilo de la versión original, pero obviamente gracias al poderoso procesador músical del N64, aquí escucharemos mejores arreglos que de la misma forma, te meterán de lleno a la emoción del juego.

Claro, aunque este título tiene elementos totalmente únicos, comparte muchos otros de juegos del género como las múltiples vistas que tienes al competir. También al estar viendo la repetición automática de tu carrera, podrás cambiar la vista de ésta.

F-Zero X en su versión de 64 Bits tiene nuevos elementos de juego, tal como sucedió con Star Fox 64, prácticamente podías ver todas las características del juego de SNES. Así pues, en éste, veremos las flechas que te aceleran por un corto período de tiempo, las áreas en las que recuperas energía y las rampas que hacen elevarte. Por cierto, estas rampas ahora tienen una función más importante en el juego, puesto que con una buena velocidad, te elevas más de lo que lo hacías en la versión de 16 Bit y así cortarás camino en algunas curvas y recuperarás algo de ventaja; y decimos recuperarás, ya que aquí también es muy difícil estar en los primeros sitios sin que haya algunos de los demás competidores peleándote ese sitio. Sin embargo, debes tener cuidado de no salir de la pista o estar chocando con los enemigos constantemente, ya que el resultado será excatamente el mismo que en la versión de SNES. Si esto llegase a ocurrir lo sentirás mucho y lo decimos literalmente, ya que F-Zero X es compatible con el Rumble Pak. También sabemos que podrás guardar tus avances dentro de la memoria interna del cartucho, pero aún no se habla de alguna forma en la que se pueda sacar provecho al Controller Pak con este juego.

Se espera que este título salga a la venta para el 31 de Agosto.

Bomberman Hero



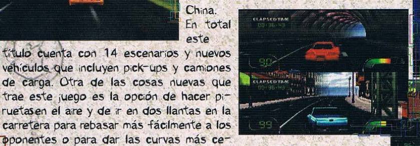


Este es otro juego del que estamos dando un previo en este número y su fecha de salida (la cual está planeada para dentro de un par de meses). Lo más recomendable es que si quieres saber más acerca de este excelente juego de aventuras, le des una revisada el próximo mes, pues ahí te enterarás a detalle de las misiones, de qué trata y el modo de juego de este título programado por Hudson Soft y que Nintendo distribuirá en nuestro continente.

Cruis'n World



Para todos aquéllos amantes de Cruis'n USA (¿hay por ahí alguno?) les tenemos muy buenas noticias: La secuela viene en camino. Como el nombre lo indica, el concepto del juego es como el anterior, sólo que ahora compites por diferentes países de todo el mundo, visitando los monumentos y las atracciones más famosas de cada país como la Torre Eiffel o la Gran Muralla China.





En total este título cuenta con 14 escenarios y nuevos vehículos que incluyen pick-ups y camiones de carga. Otra de las cosas nuevas que trae este juego es la opción de hacer piruetasen el aire y de ir en dos llantas en la carretera para rebasar más fácilmente a los oponentes o para dar las curvas más cerradas. Ya en un anterior ejemplar de la revista dimos un previo de este juego, sin embargo, en aquélla ocasión mencionamos que tendrá la opción de poder competir hasta 4 personas de forma simultánea. esto seguramente sólo se aplicará a algún modo de Vs. en especial y no al modo de Cruise, pero al menos es una mejora sobre el primer título de la serie Cruis'n.

Waialae Country Club: True Golf Classics



Para los pocos videojugadores que gustan de los juegos de golf, este título los va ha dejar impactados. Uno podrá jugar un partido o un torneo de golf en la hermosa isla de Oahu donde se encuentra el súper exclusivo Club Waialae Country, el cual fue reproducido a detalle en este cartucho. La gente que lo programó dijo que con el poder del N64





y la capacidad para manejar fenómenos físicos en tiempo real, ofrece una experiencia realista al videojugador aficionado a este deporte, ya que duplica a la perfección todas las estrategias y mecánicas del golf. En este título pueden participar hasta 4 jugadores y tendrán que controlar todos los aspectos del juego incluyendo el posicionamiento del tee, la sincronización del swing y la dirección y velocidad de la bola hasta el más mínimo detalle. Hay cuatro tipos diferentes de juego incluyendo el abierto de Waialae. También cuenta con la opción de crear a un golfista donde se le darán atributos, se escogerán los tipos de club a los que está acostumbrado e inclusive hasta hay que escoger al caddy. El juego es compatible con el Rumble Pak.



Este juego tiene algún tiempo que salió en Japón y fue desarrollado por la compañía T&E Soft, la cual ha realizado varios títulos de este deporte para el GB y SNES. Sin embargo, para comercializarlo aquí en nuestro continente, Nintendo decidió hacerle una buena cantidad de mejorías a la versión que apareció en Japón. Es definitivo que tanto en aquel país como en EUA, existen más aficionados de este deporte que en el nuestro, así que es muy probable (más bien, totalmente seguro) que no tenga mucha difusión, pero es importante saber que pronto saldrá al mercado.

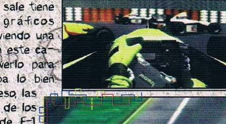
Bueno, hasta cierto punto los anteriores juegos fueron de los que más llamaron la atención en el E3, pero no fueron las sorpresas, ya que todo mundo estaba esperando verlos; sin embargo y si tienes la duda de si se mostraron juegos que no estuvieran anunciados, la respuesta es: Sí.
A continuación veremos los que se podrían considerar como las sorpresas de Nintendo de este evento.

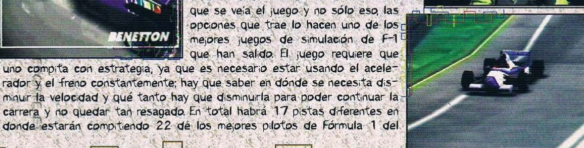
F-1 World Grand Prix



Por el nombre ya te puedes imaginar que es de carreras y que además es un simulador. Pues sí, así es, pero hay algo que tenemos que decir a favor de este título y es que los gráficos están tan bien logradas que te hacen sentir como si estuvieras viendo las carreras verdaderas por televisión. Esto último tal vez suene como un cliché (cada juego de carreras que sale tiene gráficos que te harán sentir que estás viendo una competencia real por TV pero en este caso es cierto y tendrás que verlo para creerlo). Todo mundo comentaba lo bien que se veía el juego y no sólo eso, las opciones que trae lo hacen uno de los mejores juegos de simulación de F-1 que han salido. El juego requiere que uno compita con estrategia, ya que es necesario estar usando el acelerador y el freno constantemente; hay que saber en dónde se necesita disminuir la velocidad y qué tanto hay que disminuirla para poder continuar la carrera y no quedar tan resagado. En total habrá 17 pistas diferentes en donde estarán compitiendo 22 de los mejores pilotos de Fórmula 1 del









mundo (todos estos datos son reales de la Fórmula 1). Existirán también 3 niveles de dificultad para aumentar el reto y 3 tipos de configuración del control. Además cuenta con cinco formas de juego: Grand Prix, Exhibition, Time Trial, Challenge y el modo de competencia entre dos jugadores. En el modo de Challenge uno competirá para ver si puede cambiar la historia de la competencia, ya que se presentan situaciones en donde te encuentras muy atrás y tienes que alcanzar al primer lugar en determinado número de vueltas, esto último es algo así como el modo de Escenario que se presenta en el juego de ISSS 64, ya que existen diferentes situaciones de las que debes salir bien y cada una tiene diferentes niveles de dificultad. Además de eso, tendrás que tomar en cuenta otros aspectos clásicos como son el hecho de cuidar que tu coche no se dañe si chocas mucho o entrar a los Pits en el momento indicado y así no quedarte por ahí botado a mitad de una carrera.

Algo interesante sobre este juego es que está siendo programado por Paradigm, en su recién formada división de videojuegos. También es interesante que originalmente este título sería comercializado por Video System USA, pero de alguna forma llegaron a un arreglo con Nintendo of America para que sea esta compañía quien lo distribuya.

Sobre la cuestión de los circuitos, resulta bastante chistoso el hecho de que si has jugado el juego de Ubi Soft también de F1, no te cuesta nada de trabajo competir, porque además de la excelente movilidad, son exactamente los mismos circuitos, pues en ambos están representados todas las pistas oficiales de la F1. Si a ti te gustan los juegos de carreras tipo simulador, este será uno que definitivamente te va a encantar y aunque en las fechas del E3 se encontraba en proceso de aprobación y no se podían obtener imágenes de él, créenos que es un excelente título.





Rogue Squadron

Lucas Arts se encuentra preparando lo que será su segundo título para el N64. El juego de Rogue Squadron te permite ponerte al mando de diferentes naves (X-Wings, Y-Wings, A-Wings, V-Wings y Snowpeeders) del escuadrón elite Rogue de la fuerza rebelde. Como buen piloto elite tienes que volar diferentes tipos de misiones como buscar y destruir bases, recuperar bases conquistadas por el Imperio, rescatar a tus compañeros y enfrentarte a escuadrones completos del Imperio. Las batallas se desarrollarán en escenarios muy diversos como bosques, montañas, parajes nevados y hasta en el espacio.

Los gráficos de Rogue Squadron serán de lo que podemos considerar segunda generación en cuestión de programación, ya que tendrán efectos de luz en tiempo real, texturas a discreción, brillos de tipo "Lens Flare" humo y fuego.
Este juego sí se mostró en el evento, sin embargo todavía estaba muy preliminar y había muy pocas misiones, pero se ve como un título muy prometedor ya que la movilidad estaba muy bien y había bastante acción.

Rare y sus sorpresas

Como sabemos, Rare es una de las compañías más importantes en lo que es la producción de videojuegos para el N64. Después de títulos tan impresionantes como Golden Eye, Diddy Kong Racing o Banjo Kazooie todo mundo esperaba ver qué es lo que esta compañía mostraría en el evento.

Después de algunas especulaciones y sólo un par de días antes de abrir el evento, Rare anunció que veríamos 2 de sus próximos hits para el 99.

Los nombres de estos juegos son Jet Force Gemini y Perfect Dark. Desafortunadamente y por estar en etapas muy preliminares de desarrollo, estos juegos sólo se exhibieron en video. Jet Force Gemini es un juego de Acción/Aventura en el que podrás controlar a 3 diferentes personajes quienes tienen que destruir a sus rivales con sus poderosas armas. Ya que estamos hablando de las armas, podemos decir que los efectos visuales de éstas son bastante espectaculares y rivalizarán con las de otros juegos de primera persona como Turok 2. El juego tiene una vista de tercera persona muy del estilo de los juegos del N64 y los escenarios serán gigantes y podrás avanzar libremente por ellos. Según los de Rare, tienen planeado mejorar todavía más la cuestión graficos de este juego, trabajar durísimo en lo que es la movilidad e incluir efectos visuales poco usuales como variaciones climáticas al azar en una escena. Los enemigos serán gigantescos y con un programa de Inteligencia Artificial muy avanzado, además del reglamentario modo de juego para 4 jugadores.

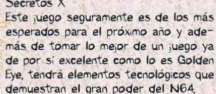


Perfect Dark

Perfect Dark está siendo desarrollado por el mismo equipo ganador del premio de la academia al mejor juego del año que desarrolló Golden Eye y de hecho, lo podríamos considerar como una secuela a Golden Eye, ya que cuenta con el mismo modo de juego, pero Perfect Dark se desarrolla en el año 2023 (o sea: en el futuro). Ahora tu personaje será una agente de nombre Joanna Dark (nombre clave ¡Perfect Dark!) quien tiene que infiltrarse a una compañía de nombre Data Dyne y ahí cumplir con ciertos objetivos que se podrían considerar como salidos de los Expedientes Secretos X.







Este juego seguramente es de los más esperados para el próximo año y además de tomar lo mejor de un juego ya de por sí excelente como lo es Golden Eye, tendrá elementos tecnológicos que demuestran el gran poder del N64.





como Ray Tracing en tiempo real, Inteligencia Artificial mejorada para los enemigos, fuentes de luz mejoradas y sonido Dolby Surround por mencionar sólo algunos de estos elementos (El Ray Tracing es de poder reflejar cosas en superficies brillantes en tiempo real, más o menos como sucede con el competidor de metal en el juego de 1080° Snowboarding). Este será otro de esos súper hits de Rare que veremos para 1999. En cuanto tengamos más información la publicaremos.

Super Mario RPG 64

Este juego aunque no se mostró tampoco en ningún momento en el show, se anunció que su arribo a los EUA está asegurado. Tal como se mencionó en el reporte del Space World del año pasado, este título no tendrá gráficos pre-rendereados, sino que éstos serán en 2D tipo caricatura y se mueven en escenarios 3D dando un efecto muy similar a los libros que aparecen entre escena y escena del juego Yoshi Story. Desafortunadamente y como dijimos, este juego no se presentó en el evento, lo cual trae como problema que nos hayamos quedado con algunas dudas más o menos importantes, desde la fecha de lanzamiento, modo de juego y, si no se presentó el Disk Drive en este E3, esto abre la posibilidad de que este título aparezca en cartucho tal como pasó con Zelda o aún siga programado para el mencionado periférico, el cual fue el gran ausente del Show. Bueno, cualquiera que fueran los motivos, esperamos con ansiedad cualquier juego que tenga el toque de Miyamoto san.



Lo anterior fue para N64, ahora veamos lo relacionado con el GB.

Conker's Pocket Tales

Bien, después de algún tiempo, la versión de N64 de este título saldrá a la venta, pero no lo hará solo, ya que Rare también se encuentra trabajando en este momento en la versión portátil del juego de Conker. Definitivamente existen tanto diferencias como similitudes entre las versiones. La primera similitud es que ambos juegos son de aventuras. La diferencia es que aquí sólo podrás jugar con Conker y no con Berry. Definitivamente los gráficos no son en 3D para GB, pero sí son pre-rendereados muy al estilo de anteriores títulos de Rare para el GB como la serie de Donkey Kong Land.



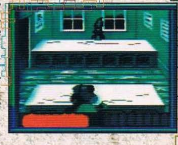


Este juego tiene una buena variedad, tanto de modos de juego como de gráficos. Muchas veces verás la acción desde una vista superior a la que se está realizando, muy al estilo de Zelda para GB;





también verás la acción de lado en algunas escenas como en Donkey. Todo lo enterior obedece a que los diseñadores de Rare decidieron incluir elementos de Acción, Aventura y RPG en este juego.



Este título es bastante largo, pues habrá que recorrer más de 100 escenas distintas, distribuídas a lo largo de 7 mundos. Obviamente en estos mundos existen una serie de ítems que Conker tendrá que localizar para cumplir al 100% su misión. Por cierto, Conker en este título cuenta con 10 distintas habilidades que tendrá que aprender y perfeccionar para resolver algunos problemas que se le vayan presentando en el camino.

La fecha tentativa de salida para este juego es el 26 de Diciembre.

Pokémon

El objetivo principal de Pokémon es encontrar, capturar y entrenar a varios monstruos para que puedas convertirte en el mejor entrenador de Pokémons en el mundo. Al principio existen 3 monstruos para empezar el juego, de los cuales podrás elegir a uno de ellos e ir en busca de los demás. Para capturar a un Pokémon en estado salvaje tienes que encontrarlo y ponerlo en batalla con alguno de los Pokémons que tengas, así éste irá ganando experiencia. Al final podrás capturar al nuevo Pokémon con la ayuda de un dispositivo llamado Poké Ball. Entre las habilidades que podrá ir obteniendo un Pokémon están: Disparar fuego, lanzar tornados, hipnotizar enemigos, etc. Tú puedes seleccionar el tipo de habilidad que quieras que tu monstruo gane y con esto puedes obtener monstruos a tu gusto. Si cuidas bien a tu Pokémon podrás hacer que crezca fuerte y sano y tal vez, que se transforme en un nuevo monstruo. Ningún Pokémon es exactamente igual a otro y dependiendo del entrenamiento y cuidado que le des, evolucionará a otra forma de vida. Es posible que un monstruo de estos pueda evolucionar uno o dos niveles, pero esto depende de la experiencia que haya ganado en batalla.

Al subir de nivel, los ataques de tu personaje también evolucionarán y el chiste es conocer todos los monstruos y ataques que puedas obtener.

Existen 150 monstruos diferentes en el juego y cada uno será grabado automáticamente en la bitácora de monstruos del juego conforme los vayas capturando.

Además de combatir contra Pokémons salvajes, te toparás con unos entrenadores de Pokémons rivales y con miembros del "Team Rocket", una sociedad de villanos que tratan de conquistar al mundo.

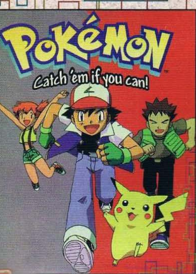
Cuando pelees contra monstruos de rivales no podrás capturarlos, pero tus monstruos ganarán experiencia. Una vez que hayas vencido a todos tus enemigos, ganarás el título de Pokémon Master.



Obviamente, el mayor chiste de este juego no sólo es capturar a los monstruos y poder terminar el juego como sucede con la gran mayoría de los RPG, sino que también es importante obtener la colección completa de los monstruos y para lograrlo, es necesario que localices a un amigo que también tenga el juego de Pokémon, pero de diferente versión para que puedas intercambiar con él algunos monstruos y es que Nintendo planea traer dos versiones de Pokémon a América, la azul y la roja. La cuestión o chiste de tener dos versiones diferentes es que, para una de las versiones podrás encontrar con mucha facilidad un tipo de monstruo que tal vez para otro jugador sea muy difícil o casi imposible de hallar y ahí es donde entra el concepto de intercambio que ha hecho tan popular el concepto de Pokémon en Japón (desde su aparición, Pokémon ha vendido más de 8 millones de copias en Japón). No sabemos si después se piense sacar una tercera versión especial de color verde (existente en Japón), pero seguramente eso dependerá del éxito que obtengan las primeras versiones. A través del cable Link del GB tendrás la posibilidad de intercambiar algún personaje que tengas repetido con algún amigo que también tenga el juego, obviamente por la forma en la que está programado Pokémon, siempre pasará que un amigo tiene la posibilidad de obtener con más facilidad un monstruo que a ti no te salga y viceversa. Nintendo considera éste, como el siguiente paso en cuestión de diversión entre multijugadores (colaboración). Bueno, aunque también es posible tener algunos encuentros con tus rivales a través del mismo cable Link, poniendo a pelear a tus mascotas contra las de alguien que se sienta muy valiente. Este juego está planeado para salir a la venta el 28 de Septiembre.

Pokémon es un nuevo concepto en videojuego que estará apoyado por un plan de mercadotecnia muy ambicioso. Tal como sucede en Japón en estos momentos, para América se está trabajando muy duro para que este concepto esté apoyado por una buena cantidad de productos licenciados con la imagen de estos personajes. Así, después de la salida de este juego, también aparecerán productos como calcomanías, lápices, comida y los reglamentarios muñecos de peluche con diferentes monstruos representados, pero también con una especial inclinación hacia Pikachu (en Japón, existen más de 600 productos licenciados de Pokémon).

Otro de los probables elementos que reforzarán aún más el concepto Pokémon es la serie de animación del mismo nombre, producida en Japón a raíz del empuje que tiene este título. La serie de televisión tiene prácticamente la misma trama que el juego. En la caricatura, el personaje principal es un muchacho de nombre Ash, quien quiere convertirse en el entrenador de Pokémon más grande que haya existido, para eso, el Profesor Oak (la última autoridad que existe sobre Pokémon) le entrega su





primer Pokémon de nombre Pikachu y le explica las bases de cómo convertirse en un buen entrenador. En su misión, Ash se enfrenatará a múltiples monstruos para capturarlos, a su vez, conocerá amigos y rivales como a Gary, nieto del profesor Oak y con la misma meta que Ash (por lo que se convierten inmediatamente rivales). Misty, se une a Ash pues tiene el mismo objetivo que ellos, ella se cree una niña muy hermosa y meterá en problemas a sus amigos en más de una ocasión. Brock es otro de los entrenadores que se unen a Ash y Misty con el mismo objetivo, volviéndose un trío inseparable. Ellos se las tendrán que ver contra un grupo de nombre "Team Rocket" representados por un joven de nombre James, una muchacha llamada Jessie y un Pokémon tipo Meowth.



Finalmente, no sabemos si alguna estación de televisión abierta o de cable esté viendo la posibilidad de traer esta serie a nuestro país, pero creemos que no sería una mala idea contar con estos personajes, tal como lo han hecho algunos canales al percatarse de que las animaciones japonesas son de gran aceptación en el público infantil de la tarde. Sólo tendremos que esperar.

Game Boy Color

Tal vez y por el ya legendario historial de Nintendo, no hubiera sido extraño que en este evento sólo se hubiera hablado un poco más de lo que tendrá el GB Color y la probable fecha en la que será lanzado, pero nada más eso. Sin embargo y a pesar de los comentarios más negativos de otras personas, SI se mostró el GB Color. A grandes rasgos podemos decir que este sistema es casi de la misma medida del GB Pocket (de hecho, es del mismo tamaño que el GB Light), tiene un color morado que le queda bastante bien y los botones están grabados de la misma forma que el mencionado GB Light (lee el reporte de este sistema en nuestra revista).

También se aprovechó este evento, para anunciar que muchos licenciatarios están ya preparando juegos que le saquen mayor provecho a este sistema. Quizá el licenciatario con más proyectos es Kemco, con 2 juegos nuevos para este sistema y 3 relanzamientos mejorados.

La pantalla se ve muy bien, es de un color gris y contrasta perfecto con los colores que ahí se muestran. También es muy sorprendente que aunque la veas de cualquier perspectiva, no pierdas detalle de lo que ahí se ve. Dentro del Show no se habló mucho de las especificaciones y capacidades técnicas de este nuevo GB (de hecho, se distribuyó la misma información de prensa traducida hace 1 número en la revista), pero se mencionó que este sistema tendrá la posibilidad de desplegar en pantalla cantidades variables de color (10, 32 ó 56 colores en pantalla).

Una cosa que llamó bastante nuestra atención es el hecho de que en la parte superior de este sistema (en donde se encuentra el Switch de encendido o apagado en el GB Pocket) se veía un sensor de señales infrarojas como las de cualquier control remoto. No sabemos (porque nadie nos supo decir) para qué servía o serviría este sensor, ni si sólo se trata de un elemento de la versión preliminar del GB Color, pero conociendo la forma en la que trabaja la gente de Nintendo, este es un elemento al que debemos darle seguimiento, pues puede ser algo muy interesante e innovador.

Este sistema se espera en el mercado para el 23 de Noviembre de este año.

PAGINA 64 Quake

Actualmente, existen muchos títulos de primera persona con enemigos poligonales, tanto de juegos originales de N64 como adaptaciones de PC para este sistema, pero te preguntarás: ¿Qué tiene Quake de especial?. Bueno, son varios elementos, como que todos los enemigos son poligonales y cuando los destruyes, vuelan en pedazos (lo que lo hace ver muy espectacular), también te darás cuenta que la movilidad es muy buena (la mayoría de este tipo de juegos no la tiene), aunque también es un poco más compleja a diferencia de otros programados originalmente por Id como Doom o Hexen, pues además de avanzar, cambiar armas, caminar de lado y otras cosas, ahora tienes la posibilidad de mirar y disparar hacia cualquier ángulo y saltar. Estos elementos podrán parecer comunes para muchos otros juegos, pero son relativamente nuevos para la compañía que le dio fuerza a este género (sí, de nuevo estamos hablando de Id Software).



Lo divertido en Quake no sólo es destruir y aniquilar a los monstruos controlados por el CPU, sino que también podrás jugar contra tus amigos con armas realmente poderosas (las mismas que usas para aniquilar a los monstruos). Y también puedes compartir con un compañero esta diversión en el modo de multiplayers.

Con respecto a la modalidad de Multiplayers, diremos que desafortunadamente no es de cuatro jugadores como en GoldenEye, Hexen o Duke Nukem, detalle que los hace muy divertidos, pero tiene más opciones que cualquier otro de primera persona. Los niveles en este modo de juego son laberintos y con muchas armas. Son siete diferentes escenarios que puedes elegir y realmente disfrutarás haciendo enojar a tu rival con las jugarretas y emboscadas que le puedes tender por la forma en la que los niveles están construídos.

Por cierto, este juego mantiene la misma forma de guardar tus avances que Doom 64, ya que puedes salvar la localización de una escena en cualquiera de los 16 Slots que te da un archivo de 2 páginas en el Controller Pak o puedes apuntar tu Password. Pero eso no es todo, ya que los programadores de Midway también agregaron la opción del uso de Rumble Pak.

NINTENDO 64

¿Acaso los jefes te dan problemas? Pues como en estos juegos lo divertido es averiguar cómo eliminar a los enemigos y los tips, sólo te ayudaremos de una forma simple para que no le quitemos el chiste. Veamos primero los ítems que vas a encontrar y después los enemigos, con una forma segura de eliminarlos (aunque también la forma de acabar con ellos puede variar un poco por el lugar en el que se encuentren en una escena).

Este juego consta de 48 niveles, doce por cada llave (4 llaves en total) y el nivel extra que son... ¿para qué le quitamos la sorpresa no? Quake es un juego muy largo y dará muchas horas de diversión a los fans de este género.

Los Ítems:

Armor



Te dará más resistencia en combate, hay tres tipos diferentes: Verde (100 puntos de armadura). Amarilla (150 puntos de armadura). Y la roja (con 200 puntos de armadura).

Health y Megahealth



Con estos ítems recuperarás tu energía. Los healths varían de 15 a 50 puntos de energía, pero el Megahealth te aumenta cien puntos de vida extra, aunque si la tomas con 100 puntos te aumentará hasta 200 puntos, pero sólo por unos momentos.

Biosuit

Te ayuda a pasar por agua contaminada sin recibir daño, también puedes respirar debajo del agua. No podrás pasar por la lava y te dura sólo unos momentos.

Ring of Shadows



Los enemigos no te podrán ver mientras no dispares y los podrás emboscar con toda alevosía y ventaja, pero como todo lo bueno, no dura para siempre.

Pentagram of Protection

Te hará invulnerable por unos momentos.

Quad Damage



Le aumenta a tus armas el poder destructivo, pero como de costumbre, sólo por unos momentos.

Los Enemigos

Te diremos cómo eliminarlos de una forma más práctica, en lugar de sólo disparar y evitar los disparos del enemigo.



Rottweilers

No disparan, pero cómo molestan. Tú sólo dispara con la escopeta doble.

Te tiran con armas similares a tu escopeta, esto hace que disparen en intervalos, así que si no disparas primero, cúbrete, espera que te disparen y cuando pase su disparo, elimínalo con el arma que gustes.



Grunts

Enforcers

Similares a los Grunts, aguantan más y te disparan con armas de rayos. Haz lo mismo que con los Grunts y no te darán muchos problemas.



No tienen armas de distancia, pero si te alcanzan ten por seguro que pasarás un muy mal rato. Sólo trata de mantenerlos a distancia y dispara.



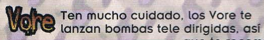
Knights

Death Knights

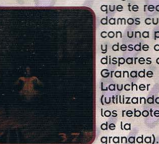


A diferencia de los Knight, estos sí te disparan y resisten más. Trata de mantener cierta distancia entre los Death Knight y tú disparando y cuando ellos disparen, esquiva sus balas con los botones Izquierda o Derecha de la unidad de botones C (esto quiere decir que es mejor enfrentarlos en sitios con mucho espacio).

Vore



Ten mucho cuidado, los Vore te lanzan bombas tele dirigidas, así que te recomendamos cubrirte con una pared y desde ahí les dispares con el Granade Laucher (utilizando los rebotes de la granada).



Zombies



La única manera de eliminarlos es haciéndolos volar por los aires con el Grenade Launcher o el Rocket Launcher.

Spawn

(Nada que ver con el Comic). Elimínalos de lejos porque saltan como langostas y si te tocan hacen ¡boom!



Rotfishs

Sólo cuida que no se junten mucho, no tienes gran problema para eliminarlos.

NINTENDO64

Ogre

Para destruirlos sin que te hagan mucho daño, puedes dispararles desde un lugar alto para que no te puedan disparar las granadas, o acercarte y "retarlos" para que te ataquen con la motosierra, sólo tendrás que dispararle mientras pretende atacarte.

Scrag



Vuelan y te disparan. Utiliza las armas que usan Nails (Nailgun, Perforator) y rápido desaparecerán de tu vista.

Fiend

No dejes de disparar y cuando se lance hacia ti, gira a su alrededor con Izquierda y Derecha de la unidad de botones C, no te costará mucho trabajo acabar con ellos.



Shambler

Grande, feo, y peligroso. Sólo trata de cubrirte cuando empiece a lanzar su rayo, porque también lo dirige. Después dale con lo mejor que tengas.

Para facilitarte las cosas, aprovecha que los enemigos se peleen entre ellos, algo tardado pero más fácil y seguro... ¿Qué no sabes cómo?, pues es muy simple, haz que se disparen cruzándote entre los enemigos y dejarán de hacerte caso para darse un buen intercambio de proyectiles.





Revisa bien los niveles antes de tratar de pasarlos, busca todos los secretos y te será más fácil acabar con los enemigos. Una forma de ubicar los secretos de cada nivel es *revisarlo con la Axe y no trates de pasarlo a la* primera, a veces se encuentran en lugares obvios, pero tienes que hacer algo antes, como activar un switch o pasar por una parte del mapa, no te confíes en pasar una sola vez y recuerda, casi siempre puedes pasar donde se encuentran los enemigos.

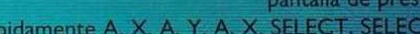


Y bien, aquí tenemos otros trucos que se pueden catalogar de "clásicos", y pertenecen añ juego que hizo su arribo hace mucho tiempo, desde el Atari 2600 al Super Nintendo, causando gran aceptación en su época. Pero bueno, los 3 trucos que te daremos a continuación te permitirán lograr algunas cosas bastante interesantes y que muchos lectores, nos lo habían pedido a través de sus cartas. Estos son:



El primero de ellos, te permitirá ver esos antiguos gráficos que tenía esta versión en Atari, en tu Super Nintendo. Para lograrlo, debes presionar en la pantalla de presentación la siguiente secuencia: SELECT, A, A, A, A, A, A, SELECT, START.

El segundo truco que te daremos en esta ocasión, te servirá para poder comenzar directamente en el nivel 6 (así es más fácil ver el final del juego). Al igual que el truco anterior, presiona durante la pantalla de presentación rápidamente A, X, A, Y, A, X, SELECT, SELECT, START.





Ahora el tercero, y para no ser tan canallas, te daremos el gran truco que te permitirá comenzar en el nivel que tú quieras (para algunos, el mejor de todos). Debes ejecutar la siguiente secuencia mientras el boomerang gire en la palabra START: X, SELECT, A, SELECT, Y, A, X, SELECT. Si lo haces bien, aparecerá al centro de la pantalla el nombre de la escena, entonces deberás utilizar los botones L, R para buscar la pantalla donde quieras comenzar a jugar y seleccionarla.
Como ven, aún no olvidamos totalmente a la antigua pero gran consola Super Nintendo.

GAME VISTAZO A: BOMBERMAN GB



Estando en búsqueda de un legendario tesoro, Bomberman ha llegado a esta tierra. Finalmente, ha encontrado el anillo de los deseos. En ese momento...
Aaaaaaahhhhhh....
Y así es como la nueva aventura de Bomberman comenzó.

Bomberman es un personaje que ha tenido muchas facetas y en la versión de N64 nos sorprendió con su nuevo estilo de atacar a sus enemigos, así como todas sus opciones y cambios en el uso de las bombas para sortear los obstáculos. Pero ahora ha decidido regresar al estilo original de jugar Bomberman para este nuevo título de Game Boy.



Bomberman GB se juega igual que la versión de NES, pero obviamente tienes más peligros y diversos enemigos a enfrentar, pero eso no es todo, ya que al ir avanzando, deberás elegir entre dos modos, cada uno contiene el mismo número de escenas, pero lo distinto es la manera de pasarlas y las nuevas habilidades de Bomberman.

Cada modo de juego tiene el mismo objetivo: Eliminar a todos los monstruos para abrir la puerta a la siguiente etapa antes de que acabe el tiempo, pero, por ejemplo: El modo A en la primera ronda es "Monster Trial" y aquí debes eliminar a todos los monstruos en un lapso menor que el tiempo normal, lo cual es bastante sencillo. En el modo B "Monster Count" tienes que eliminar a los monstruos en el tiempo normal pero en un orden determinado, es decir, debes de eliminar primero al monstruo que tenga una flecha, si destruyes a uno que no sea el siguiente, éste aparecerá de nuevo.



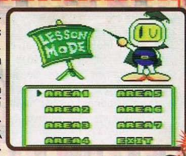




Como te podrás dar cuenta, es más difícil pasar una etapa por un modo que por otro, así que debes elegir bien si quieres un juego sencillo, pero si quieres un reto mayor, elige los modos más complicados. Te recomendamos que termines todo el juego y vayas probando cada uno de los modos para conocerlos todos, pero si no te quieres aventurar, ve a la opción "Lesson' para hacer tu juego más fácil.Algo que hace más sencillo el Bomberman GB, es que si derribas la puerta no salen monstruos como en otras versiones, ni tampoco cuando estallas un premio, éste sólo desaparece.

Lesson

Esta es una opción muy útil, ya que en ella practicas los modos de juego de cada área, por lo que si quieres llegar bien preparado y que no te sorprendan entre etapas, practica aquí todos ellos. Pero si quieres vivir la aventura con todas sus sorpresas, no te recomendamos que elijas este modo si es que no has terminado el juego para que no le quites la emoción. Pero si no te quieres sobrecalentar el cerebro, aquí están todos los modos y lo que debes hacer en cada uno. Algo curioso es que aquí manejas a Bomberman en su look normal y que nada más es una escena por área.



AREA 1

Modo A: Monster Trial. Debes de eliminar a todos los monstruos en un período de tiempo menor al normal.

Modo B: Monster Count.
Elimina a los monstruos en orden, guíate por la flecha. Si eliminas a un monstruo que no tenga flecha, éste reaparecerá.

AREA 2

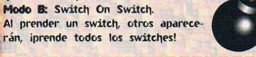
Modo A: Hideout Swamp. Elimina a todos los monstruos además de los nichos escondidos. Aparecen cuando te acercas a ellos.

Modo B: Regeneration Swamp.
Vence a todos los monstruos y a los nichos visibles. Si no destruyes los nichos, seguirán apareciendo monstruos de él.

AREA 3

Modo A: Switch Ruins. Elimina a los monstruos pero ten cuidado con los switches, si los prendes o apagas incorrectamente quedarás atrapado.

Modo B: Switch On Switch.
Al prender un switch, otros aparecerán, ¡prende todos los switches!



AREA 4

Modo A: Mighty Monsters. Destruye todas las gemas, para destruir todos los monstruos.

Modo B: The Fake Gem.
Destruye la gema verdadera, si destruyes la falsa, saldrá gas venenoso de las grietas.

AREA 5

Modo A: Monster's Tongue. Bombardea la lengua del monstruo para poder proseguir.

Modo B: Monster Lift.
Párate en las lenguas de los monstruos para pasar las paredes de los laberintos.

AREA 6

Modo A: Cave Trial. Destruye a los monstruos en la oscuridad antes del tiempo menor al normal, bombardea la lata para tener luz otra vez.

Modo B: Cave Count.
Destruye a los monstruos en orden (con las flechas), bombardea la lata para tener luz.

AREA 7

Modo A: Jungle Warp. Elimina a los montruos, cambia los switches y teletranspórtate de una cueva a otra.

Modo B: Forest Maze. Destruye a los monstruos y viaja de cueva en cueva, ¡pero las cuevas están ocultas!

Password

Afortunadamente este título cuenta con password para que puedas continuar tu juego en el momento que desees, además de que no es muy largo y por lo tanto hasta lo puedes memorizar. Lo malo del password es que debes empezar toda el área de nuevo.







Battle

En este modo pueden jugar hasta cuatro jugadores con el SGB, ó puedes activar al CPU para que controle a los otros personajes. Puedes elegir el tiempo, el número de batallas y el escenario donde van a luchar.



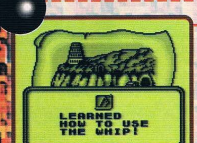
Modos de Juego:

Story



Este es el modo principal del juego, en él tendrás que pasar siete áreas divididas en cinco escenas, cada área cuenta con sus respectivos modos de juego [un modo de juego por área]. Cuando pases cinco etapas, te enfrentarás a un jefe. Si lo derrotas, podrás seguir avanzando para encontrarte más peligros, y aprender nuevas habilidades. Una vez que pases a este jefe, aprenderás a usar el látigo [¿acaso creíste que su vestuario de Indiana Jones era sólo un adorno?]

Uso del Látigo:





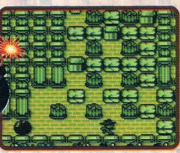
Ahora que Bomberman se siente el Dr. Jones, no perderá la oportunidad de usar su látigo, pero no contra los enemigos, sino con las bombas. El látigo te sirve para empujar las bombas que ya han sido colocadas, por lo que ya no tendrás que acercarte tanto a los enemigos y si te quedas atrapado, podrás salir si es que tienes adónde empujar las bombas. Lo malo del látigo es que la bomba que empujaste, se lleva los premios. Y como no se detiene hasta encontrar una pared o un enemigo, lo más seguro es que pierdas ese premio.



Una vez que pases otras cinco escenas, aparecerá otro jefe. Derrótalo y obtendrás una nueva habilidad que es la de correr. Para lograr esto, presiona el botón B y mueve al personaje [muy al estilo mario Bros].





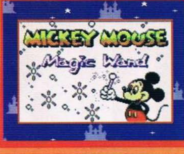




Te damos sólo las dos primeras habilidades de Bomberman, así que te toca a ti descubrir qué sigue después de esto. Si presionas Select, Bomberman morirá automáticamente, usa esto cuando estés perdido ó hayas empezado un mal juego.

Bomberman GB se juega a la perfección en el Game Boy y en el Super Game Boy, sus modos de juego lo hacen muy interesante y el látigo lo hace más divertido. Lástima que la música sí es un poco deprimente y te aburre muy rápido.
Esperamos que sigan apoyando así al Game Boy.

GAME VISTAZO A:

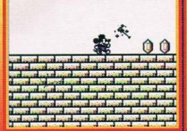




Algo más para el Game Boy es Mickey Mouse Magic Wand, este es un título que no presenta nada nuevo, tan sólo es un juego de plataformas en el que debes ayudar a Mickey a rescatar a sus amigos que han sido secuestrados por una bruja a la que no le gustó que anduvieran rondando por su castillo.



Al iniciar, Mickey encuentra una varita mágica, con la que transforma los cristales que encuentra en su camino en ítems que te ayudan a concluir tu juego.



Para rescatarlos, Mickey tiene que encontrar las partes de una imagen de cada uno de sus amigos, así al juntar la imagen completa, pasas a la siguiente escena. Claro que en tu búsqueda te encuentras con algunos enemigos que deberás derrotar. Para encontrar las piezas y los ítems, transforma los cristales que veas en la etapa. Básicamente este es un juego de plataformas, muy parecido a Bugs Bunny's Crazy Castle, así que no tiene gran dificultad para que le entiendas, eso sí, sólo necesitas saber qué te encontrarás en el camino.

Los cristales los puedes transformar en:

Paletas

Te recuperan un poco de tu energía.

Llaves

Usalas para abrir caminos cerrados.

Manzanas

Las lanzas a los enemigos para marearlos [muy al estilo de Bugs en su castillo]

Cajas de música

Inmovilizan a los enemigos por un rato [¿Mickey Bros. 3?].

Piezas de rompecabezas

Recolecta todas y pasarás de escena.

Durante el juego, la pausa te abre una pantalla donde puedes ver los ítems que tienes, tu energía, tus vidas y activar la ventana de las piezas que llevas.





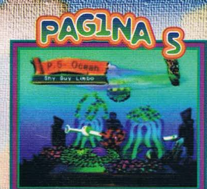
Ocasionalmente encuentras Warps en las escenas, úsalos para encontrar más cosas.

En realidad Mickey Mouse Magic Land es un juego que nos recuerda muchos otros, no ofrece nada nuevo así que no esperes mucho, la movilidad es un poco rara y la música da mucho que desear. Te recomendamos que juegues este título sólo si eres un gran admirador de Mickey Mouse.

TIPS de YOSHI'S STORY

Ahora continuaremos con los Tips de Yoshi's Story. Lo que aún no sabemos es de qué sexo es Yoshi, aunque todo parece indicar que es hembra. Sin embargo, nos seguiremos refiriendo a Yoshi de forma que no se utilice un adjetivo que lo clasifique en algún bando. Por ahora, mejor pasemos a los Tips.

PAGINA 5



NIVEL 1



Al inicio nada hacia la derecha pegado al fondo, así podrás encontrar el primer corazón.





Justo arriba del camino que te llevó al corazón [el que se ve en la primera foto de la explicación anterior] hay 3 meduzas y luego el camino comienza a tener desviaciones hacia abajo.



[Si entras por estos caminos encontrarás melones]. En el 4o. hoyo, después de esquivar un pez espinoso, nada hacia la izquierda y te toparás con 2 esponjas. A la izquierda de ellas hay otro corazón







Arriba y un poco a la derecha de la entrada que tomaste para llegar al corazón, hay un tubo que te lleva a una "estación de gasolina" para Yoshis.










En la 3a. etapa del nivel te vas a encontrar con una especie de gusano marino. Lo que debes hacer es comer a los peces de esta zona para que aparezcan 4 melones.

En la 4a. parte del nivel te vas a encontrar con una sorpresa ¿Recuerdas el submarino en el que Yoshi se transformaba? Bueno, aquí salen unos parecidos y hasta misiles disparan, sólo que el tripulante de cada uno de ellos es un Shy-Guy. Nada hacia la derecha y cuando llegues a esta división, toma el camino de abajo y encontrarás el último corazón.






2 huecos hacia la derecha del que se encuentra arriba del camino al 3er. corazón, hay un tubo. Del otro lado está un bonus donde tienes que llegar volando hasta el 7o. melón. Usa a los monitos voladores para alcanzar el otro extremo.

Al salir a la última sección del nivel, elimina rápido a los Shy-Guy del fondo, ya que sólo salen una vez.



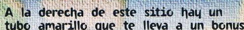
NIVEL 2

Al inicio, hacia la derecha, en la segunda zona abierta [después de la almeja que arroja burbujas], existe un tubo en la parte de arriba que te saca a la superficie donde está la primera meta, 14 monedas y 3 melones, de los cuales 2 salen al juntar las 2 cajas con el signo de interrogación.






Después de regresar de nuevo al agua, si sigues nadando hacia la derecha, enseguida de pasar por varios "pasillos", saldrás a otra zona abierta donde encontrarás a una anémona que cuida 1 melón. No toques sus tentáculos y come el melón desde lejos.



A la derecha de este sitio hay un tubo amarillo que te lleva a un bonus donde al fondo se ven unos peces. Aquí obtienes 7 melones y cuando te deshagas de todos, obtienes el corazón uno. Ten cuidado de no comer a las frutas que están aquí.

Arriba y a la derecha del tubo anterior, hay otro tubo que te lleva a otro bonus [y a la segunda meta]. Este bonus es medio especial, ya que tienes que usar un huevo para arrojarlo a la piedra azul y luego caminar muy despacio hacia la derecha para que las abejas te dejen pasar. Si te vas con el botón R presionado, no tendrás problemas en tomar las monedas y los 2 melones.







Al salir, nada por el camino de la izquierda y podrás tomar el segundo corazón y 3 melones más.



Adelante hay otra anémona con otro melón cerca.



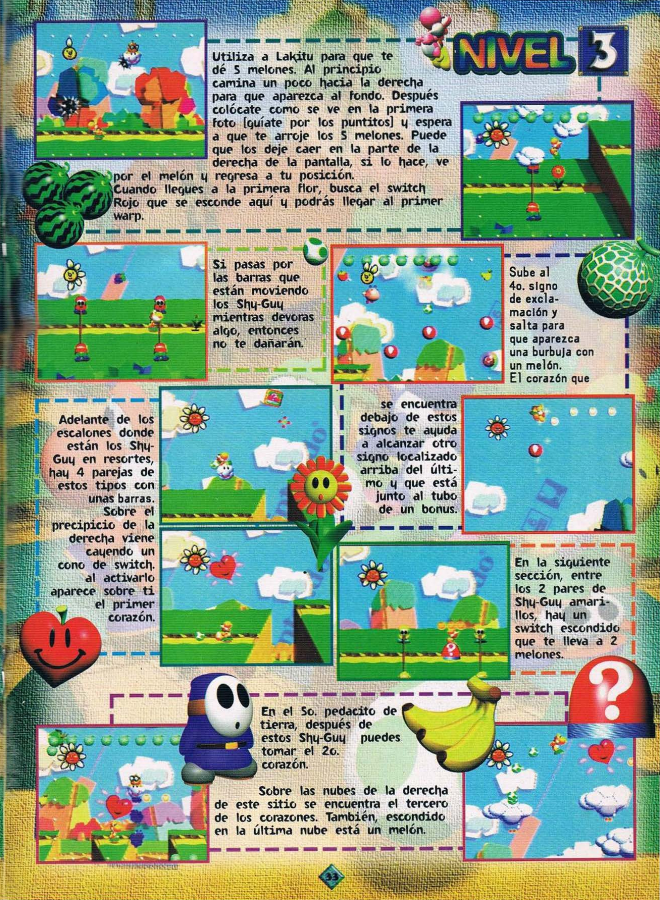


Si continúas nadando hacia la derecha te toparás con un tubo verde. Dentro está un Shy-Guy con un melón sobre su cabeza, el tercer warp y un switch escondido que descubre 2 melones más.

En la sección que sigue [y que es fuera del agua] puedes tomar el último corazón después del panal y 7 melones en el bonus de las cajas. Al principio, este bonus puede parecer difícil por las abejas, sin embargo, si éstas no te dejan pasar, puedes usarlas para recuperar el equilibrio de la pila de cajas y volver a intentarlo.







NIVEL 3

Utiliza a Lakitu para que te dé 5 melones. Al principio camina un poco hacia la derecha para que aparezca al fondo. Después colócate como se ve en la primera foto [guíate por los puntitos] y espera a que te arroje los 5 melones. Puede que los deje caer en la parte de la derecha de la pantalla, si lo hace, ve por el melón y regresa a tu posición.
Cuando llegues a la primera flor, busca el switch Rojo que se esconde aquí y podrás llegar al primer warp.

Si pasas por las barras que están moviendo los Shy-Guy mientras devoras algo, entonces no te dañarán.

Sube al 4o. signo de exclamación y salta para que aparezca una burbuja con un melón. El corazón que se encuentra debajo de estos signos te ayuda a alcanzar otro signo localizado arriba del último y que está junto al tubo de un bonus.

Adelante de los escalones donde están los Shy-Guy en resortes, hay 4 parejas de estos tipos con unas barras. Sobre el precipicio de la derecha viene cayendo un cono de switch. al activarlo aparece sobre ti el primer corazón.

En la siguiente sección, entre los 2 pares de Shy-Guy amarillos, hay un switch escondido que te lleva a 2 melones.

En el 5o. pedacito de tierra, después de estos Shy-Guy puedes tomar el 2o. corazón.

Sobre las nubes de la derecha de este sitio se encuentra el tercero de los corazones. También, escondido en la última nube está un melón.

NIVEL 4

Cuando llegues a los primeros signos de exclamación, párate en el tercero y usa tu lengua para alcanzar otro signo que está arriba de él. Así encuentras otro melón.

En los primeros tubos, si pasas por ellos oliendo, saldrá un melón.

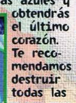
Escondido entre las primeras piedras azules [la tercera] está el primer corazón. En esta zona debes tener mucho cuidado que los Bob-omb no destruyan la zona donde tú estás. Entre los tubos encuentras una vida [si es que te falta algún Yoshi] y un melón.

En la 2a. sección, en el segundo tubo azul está la entrada a un bonus. Trata de atinarle a los signos de interrogación más altos [de los que estén visibles en pantalla] para que le ganes al Chomp-Chomp.





Al volar sobre las gaviotas, podrás ver el 2o. corazón entre 4 piedras azules.
Destruye el segundo cañón que está en la zona de rocas azules y obtendrás el último corazón.
Te recomendamos destruir todas las rocas que sostienen a los cañones, para que te sea más fácil pasar esta zona.



En la segunda zona de nubes [a la derecha del bonus], en la última nube hasta abajo hay otro melón. Si vas a tomarlo, ten cuidado con los Bob-omb.



PAGINA 6



Continuará en la próxima edición...

Deadly Arts

La lista de juegos más esperados para el Nintendo 64 está encabezada por la gran cantidad de títulos que Konami está preparando para este año, entre los que se encuentran "Hibrid Heaven", "Castlevania 64" y este formidable juego de peleas.



Opción única y súper, ¿no crees?


Mira las sombras, se mueven muy bien hacia cualquier lado.

La competencia de esta generación de artes, velocidad y poder requiere de mucha concentración y técnica, ya que sólo el mejor podrá ganar el campeonato. Este juego cuenta con muchas innovaciones y efectos que la verdad ya se habían tardado en mostrar. La primera es que puedes diseñar por completo a un peleador (¡Wow!), la segunda la podrás apreciar en cuanto veas el juego, ya que es extremadamente visual, tiene unos efectazos de sombras o retraso de movimientos muy espectacular (lástima que lo utilicen tan poco) y efectos de ambientación, ya que además de contar con varios elementos dentro de las arenas, las fuentes de luz son realmente impactantes. Un punto más, es que cuando se termina el tiempo del round, el CPU califica a los 2 peleadores para decidir quién es el ganador, para esto cuentan los puntos en Technic Points (variedad de técnicas, no repetir los mismos movimientos), Life Points (la energía restante), Penalty Points (estos dependen de tu actividad durante el encuentro, si te quedas quieto por mucho tiempo, te descontarán muchos puntos) y Special Points (estos representan los movimientos especiales que realizaste durante el combate); imagínate, cada vez los árbitros virtuales son más fijados (je, je).

Las fuentes de luz realmente se aprecian muy bien.

Ya no es tan fácil quedarse con mucha energía.

Bien, basta de hablar y hablar, vamos a las opciones y tipos de juego.

1P BATTLE

Para empezar, cuentas con 10 diferentes peleadores, más los 2 jefes a los que te enfrentarás una vez que hayas terminado con los otros aspirantes al título. Cada uno cuenta con sus propias técnicas de ataque, así como sus movimientos especiales y combos. En este momento estarás pensando: "Otro juego de peleas más para el N64"; sin embargo este título maneja un concepto muy diferente a los anteriores títulos de pelea, por ejemplo, las arenas de combate que están diseñados en polígonos (o más bien en 3-D) están compuestos con varios elementos (como cajas, antorchas, cambios de niveles, puertas y paredes) que le dan más vida, ya que te puedes valer de éstos para atacar a tu oponente.



Para ganar la competencia deberás derrotar hasta tu clón.

Otro punto importante es que no es tan fácil que puedas sacar del ring a tu oponente, debido a que existen pasajes muy pequeños o protegidos para realizar una acción de este tipo, sin embargo puedes abrir puertas y paredes derribándolas cuando arrojas hacia ellas al enemigo. Una innovación más para los juegos de pelea, es que puedes utilizar los elementos del escenario en contra del oponente, por ejemplo, puedes arrojarlo contra un camión o una pared para hacerle más daño, de plano empujarlo sobre una caja, o si te encuentras entre el otro peleador y la pared, puedes saltar hacia ésta, rebotar en ella y volar hacia él con un ataque.



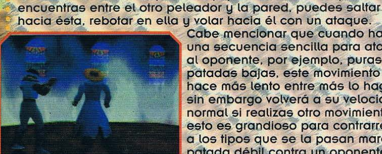
Estas antorchas cuando se caen, incendian el piso, por lo que no te gustará estar cerca.

Empuja a tu adversario a donde sea para aterrorizarlo.



Salta hacia la pared y regresa con más fuerza.

Cabe mencionar que cuando haces una secuencia sencilla para atacar al oponente, por ejemplo, puras patadas bajas, este movimiento se hace más lento entre más lo hagas, sin embargo volverá a su velocidad normal si realizas otro movimiento, esto es grandioso para contrarrestar a los tipos que se la pasan marcando patada débil contra un oponente acorralado. Además de que el último enemigo, sí se enoja lo hace de verdad.



¡Cuidado, porque este tipo no está solo!



Esta opción es necesaria para que cualquier juego de peleas tenga una vida mucho mayor y obviamente no podía faltar. Selecciona al peleador de tu preferencia y patea a tu rival.

¡Qué buen combate! ¿no?









Selecciona a 3 de tus peleadores favoritos y enfréntate al CPU para entrenar el combate en equipo. La ventaja de utilizar a los 3 peleadores es que combinando sus movimientos y técnicas, podrás confundir y derrotar más fácilmente a los adversarios. Desgraciadamente sólo puedes cambiar una sola vez a los peleadores, por ejemplo empiezas con x1, cambias a x2 y en el segundo round cambias a x3, pero no puedes volver a seleccionar al peleador que salió de la batalla. Sin embargo, no deja de ser una muy buena opción de juego. En el enfrentamiento contra otro jugador, esto se pone buenísimo ya que puedes basarte en las técnicas para descontrolar al oponente y cambiar cuando ya te haya agarrado la medida, ¿qué bueno, no crees?



Cuando quieras cambiar de personaje sólo presiona hacia atrás y los botones L y R al mismo tiempo.

TAG BATTLE

Este es un buen modo de historia, ya que comienzas peleando con un guerrero y a través del camino y de los combates, se unirán a ti diferentes peleadores, además de que tienes la opción de decidir si se te unen o los mandas a pasear, pues eres el mejor.



Solo los mejores te podrán ayudar.

EDIT MODE

Esta opción está de lujo, ya que ¡¡¡puedes diseñar a tu propio peleador!!! Selecciona si deseas que sea hombre o mujer, su indumentaria, su cara, el cabello con todo y color, la estatura, complexión y termina bautizándolo. Así de fácil, además retando a los otros peleadores podrás aprender sus técnicas, para variarlas cuando aprendas las de ellos y crear tu propio estilo, genial ¿no? Lo mejor es que puedes luchar contra los peleadores diseñados por tus amigos y aún así aprender de ellos, ¡imagínate!





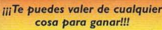







PRACTICE





¡¡¡Te puedes valer de cualquier cosa para ganar!!!

Este modo ya clásico en los juegos de combate, entrena muy bien todos los poderes, ya que es vital que conozcas lo más posible del guerrero, para que puedas ganar con mayor facilidad.

PAK MENU

Gracias a esta opción puedes utilizar el Controller Pak (para arreglar tus páginas o ver el contenido) sin necesidad de apagar el sistema, como sucede con la mayoría de juegos de este tipo. ¡Qué bueno que empiezan a pensar en la accesibilidad y fácil manejo de los jugadores! Guarda tus avances y a tus peleadores.

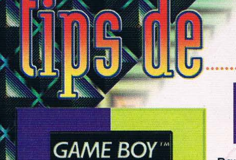


Observa las arenas, ¡están buenísimas!.



Densho es muy popular.

Los juegos de video han evolucionado tanto y hay tantas ideas nuevas que es increíble lo que los programadores están haciendo con el Nintendo 64. La verdad te recomendamos que lo veas y lo pruebes para hacerte un buen criterio, ya que algunos de los integrantes de Club Nintendo les fascinó este título y a otros les pareció que le faltaba algo de movilidad, en fin, todo es cuestión de enfoques...



Ya habíamos hablado de la cámara y de algunas de sus aplicaciones, pero ahora hablaremos un poco de los efectos, específicamente lo que respecta a los estereogramas y a las animaciones.



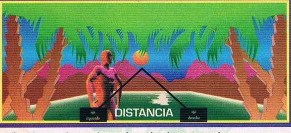
Estereogramas

Para hacer los estéreogramas tienes que saber cómo compone el cerebro las imágenes que tú ves con tus ojos, para poder hacerlo con la cámara.

El principio básico es que tu cerebro une las dos imágenes en un punto de referencia (objeto al cual queremos ver); lo que comprendemos como tercera dimensión, es la diferencia de ángulo que existe entre ojo derecho e izquierdo con referencia a un objeto frente a ellos. En los siguientes esquemas podrás ver cómo componemos nuestra vista y cómo este principio te ayudará en la composición de las imágenes en tus fotos estereográficas.



En este esquema podrás ver cómo tus ojos seleccionan el objeto y qué es lo que ven del objeto.



Aquí ves cómo al cambiar la distancia de tu punto de referencia, tu fondo se ve con mayor o menor tridimensionalidad.

A continuación te daremos la forma más fácil de tomar estereogramas, más adelante la más barata (por qué siempre a los que no tenemos dinero se nos dificultan las cosas ¿o no?) La forma fácil y de flojera es... pues con las dos cámaras. Esto te facilitará el tiempo de toma de las fotos y podrás ver tu estereograma al momento de tomarlas. Para poder imprimirlas deberás pasarlas a una sola cámara, sólo te recordamos que no se te olvide cuál de tus fotos es de la cámara izquierda y cuál de la derecha para que cuando las imprimas las pongas en orden.

En el esquema 2 ves cómo al seleccionar tu punto de vista en un objeto lejano pasará a ser parte del fondo de tu imagen, pero si ves un objeto cercano verás que gana tridimensionalidad y tu fondo seguirá siendo en dos dimensiones. Este es el principio básico que deberás de utilizar en tus fotos.

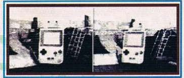


Te servirá para tomar fotos de paisajes, lugares cerrados u objetos de tamaño medio a distancias de 2 a 15 metros. Esta clase de fotos te da el efecto de estar viendo de forma normal (sin ver detalles), normalmente el punto de referencia se encuentra en el centro del fondo de la imagen u objeto a más de 2 metros de distancia. Respecto a fotos como estas, tendrás que tomar las fotos en un ángulo paralelo, para que te sea más fácil utiliza dos cámaras y toma la foto con los Game Boy pegados como se muestra en la foto y en perpendicular de tu fondo.

Objetos de cerca o pequeños

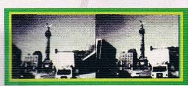
Lo difícil de este tipo de fotos es que tienes que hacerlo exacto para que se vea bien.
Aquí podrá variar el ángulo de las cámaras con respecto a la línea imaginaria "base", esta base debe de estar lo más próxima a una línea paralela con el objeto a tomar. Aquí te recomendamos que las fotos las tomes con una sola cámara, las distancias para tomarlas -conforme a lentes- sea de 3-8cm.

En estas fotos, tu punto de referencia está a menos de dos metros, te dará más tridimensionalidad en este punto y verás que tu fondo pasará a segundo plano. El ángulo de las cámaras variará conforme a la distancia y tendrás que centrar la foto en el objeto a tomar.





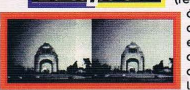
Objetos monumentales



Son las más espectaculares de todas las fotos. Es muy similar a las fotos de objetos pequeños respecto a los ángulos y línea base. Para hacer esto deberás tener la ayuda de alguno de tus amigos, el cual deberá tener uno de los Game Boy a una distancia por lo menos de un metro, estar en línea "base" y en paralelo del objeto, tomar la foto al mismo tiempo, apuntando las cámaras a un punto de referencia sobre el objeto monumental, complejo, ¿no? Pues todavía falta... para estas fotos necesitas una distancia entre lente y lente es de 10cm-50cm.



Paisajes 3D



Se toma igual que las fotos genéricas (respecto a los ángulos), pero deben tomarse entre dos personas con una distancia al menos de 1 metro las dos cámaras, ambas deben estar en ángulo de 90° de la línea "base" y tomar las fotos sincronizadas.
Con lo que respecta a distancia debes de tener los lentes de: 50cm-1m.

Sólo cuida que no se muevan de su ángulo de 90° de la línea imaginaria "base".) Esto no tiene gran ciencia, pero debes de ser muy exacto, en los ángulos y en la sincronía al sacar la foto en las dos cámaras. Te recordamos que la recomendación para este tipo de fotos, son las dos cámaras y la distancia entre lente y lente es de 8-12cm.

Cómo sacar estereogramas con una sola Game Boy Camera

Con una sola cámara se pueden tomar casi todos los tipos de fotos a diferencia del estereograma con dos cámaras, debes tener algo de tiempo y exactitud y no sólo por la separación de las fotos sino también por los horizontes imaginarios en los que te debes de apoyar.



Aquí tenemos un ejemplo de unos estereogramas tomados con sus horizontes de forma correcta e incorrecta), por esto te recomendamos que tengas un ambiente controlado y un objeto inamovible. Las preguntas son: ¿Qué es un ambiente controlado? y ¿qué es un objeto inamovible?

Ambiente controlado



Es el lugar donde sólo tú podrás afectarlo a tu gusto sin depender del clima o algún otro factor. Esto porque si sólo tienes un cámara a tu disposición tendrás que tomar las dos fotos a diferente tiempo y en un ambiente no controlado el movimiento del fondo evitará que tu foto salga bien, ya que tu mente no podrá ver las imágenes bien y se perderá el efecto de 3D. Si te preguntas: ¿Pero se pueden sacar fotos en exteriores de forma controlada? la respuesta es: ¡Sí!, pero tienes que evitar todo lo que se mueva, como: las hojas de los árboles, autos en movimiento, animales, personas ajenas a la foto (o pedirles que se queden quietas, recuerda que las hojas de los árboles aunque les pidas que se queden quietas no siempre hacen caso).



¿Qué es un objeto inamovible?



Es todo aquel objeto que no se pude mover de ninguna forma. Nosotros consideramos la idea de objeto inamovible con respecto a tu Game Boy y no con respecto a lo demás, ya que necesitas que las dos fotos sean tomadas de forma simétrica y tengas dónde apoyarte, lo puedes hacer tomando cualquier objeto a tu disposición.



Aquí tenemos un cajón y una caja de videocaset, formando nuestro objeto inamovible, en el cual nos apoyamos para sacar estas fotos.



Recomendaciones

1.- Lee tu manual bien, esto te dará la seguridad de que lo que estás haciendo no destruya tu trabajo.

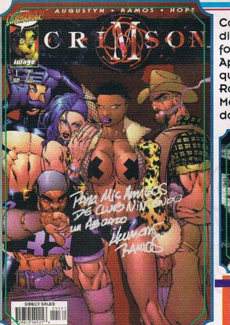
2.- Trata de alinear bien tus fotos conforme al horizonte (llámese real o imaginario).

3.- Evita tomar fotos muy saturadas de objetos, entre más texturas tenga, más difícil será entrar al estereograma.

4.- Trata que las personas y objetos que fotografíes tengan una buena iluminación, pero sin excederse. Si logras manejar tu iluminación bien, podrás dar un efecto de volumen realmente espectacular.

5.- Para imprimir tus fotos te recomendamos utilizar la opción de paisaje, uniendo tus fotos sin tener la necesidad de cortar; si la foto la tomaste con dos cámaras, usa el cable Link para pasarlo a una sola cámara (si tienes un Game Boy normal y un Game Boy Pocket, no te preocupes por el cable Link con adaptador para uno y otro, éste va a salir al mismo tiempo que la impresora de la cámara).

6.- Si tomas fotos con dos Game Boy calíbralos en brillantez y todo lo demás igual para que no queden disparejos al momento de imprimir.



Con la Game Boy Camera verás lo versátil que es y lo divertido que puede resultar llevarla contigo y tomar fotos espontáneas. Esto te lo demostramos con un botón: Aprovechamos las tomas que le hicimos a este amigo, que lo encontramos en el extranjero, el es Humberto Ramos, dibujante de Comics que ha trabajado para la Marvel y actualmente publica una creación propia llamada "Crimson" en la editorial Image.



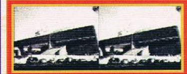


Aquí tenemos la portada del primer número de Crimson y la foto de El señor Ramos en estéreo y normal.

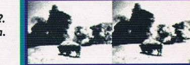
Ejemplos



Qué te parece esta foto del Aeropuerto Internacional de Los Angeles (E.U.A.)



Aquí tenemos tomas del exterior de un edificio.



¿El zoológico?, ¿Por qué no?. Es una buena idea.



Los monumentos son ideales (ya que no se mueven).



Aquí tenemos la recámara de uno de nuestros colaboradores ¡qué caos! ¿no te parece?



¿Qué?, ¿El capitán de la aerolínea que nos trajo a casa?



Prontuario

Recomendaciones Estereogramas:

Calibra las cámaras para que queden igual en brillo y contraste, conforme al programa de la cámara y no con el del Game Boy.
En general tu estereograma lo debes centrar en un fondo lejano, para que todo tu fondo se vea en dos dimensiones y los objetos más próximos se vean en tres.
Fotos de objetos cercanos los debes de tomar, tomando tu centro en el objeto a fotografiar.

Con objetos en movimiento: Aquí debes tomarlas con dos cámaras.

La distancia entre foto y foto debe de ser:
Generales:8-12cm máximo.
Objetos cercanos: 3-8cm máximo se debe de tener consideración del tamaño del objeto
Objetos monumentales:10cm-50cm
Paisajes:50cm-1m

Angulos de tus lentes.
Generales: 90°, perpendicular a tu fondo.
Objetos cercanos: Varía conforme a la cercanía del objeto, usando al mismo para centrar tu foto.
Monumentales: Varía conforme a la cercanía del monumento, usando al mismo para centrarlo.
Paisajes: 90°, perpendicular a tu fondo.

Fotos con dos cámaras.
Recuerda que cuando pases tu foto a un solo Game Boy, saber cuál es la foto derecha e izquierda.

Fotos con una sola cámara.
Tienes que tener una base u objeto inamovible, para apoyarte.
Tener un ambiente controlado.
Las dos fotos deben de tomarse sobre el mismo horizonte.



Por favor, manda tus fotos malas, buenas o raras, sean estereográficas o normales a nuestra revista. Las iremos publicando conforme lleguen. ¡Ah! por cierto, eviten mandar desnudos o cosas censurables, sobre todo si tienen el cuerpo o los gustos de los que aquí laboramos... ¡Ah! y también mándanos otras ideas de cómo sacarle más jugo a tu Game Boy Camera ¿Qué utilidad le darías? ¿Cómo la aprovecharías mejor? Estamos seguros que con tu creatividad tendremos muy buenas ideas para todos los lectores.

PAGINA 64



Uno de los juegos que saldrán para el Nintendo 64 es Iggy's Reckin Balls. Este título es muy raro y al principio parece muy difícil y sin sentido, pero después de 5 ó 10 minutos de estar parado haciendo puras tonterías, como que ya le agarras la onda.



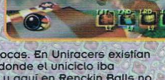
Este juego podría llegar a parecerse a Uniracers, aunque para nada parecen uniciclos y tampoco tienes que hacer acrobacias. También podría parecerse a Mario Kart, pero no hay ni coches ni pistas para vehículos de carreras. ¿Entonces?...

Básicamente tienes que elegir a un personaje que en sí es una esfera con cara. Entre los personajes se pueden encontrar a un robot, un sol o una esfera muy sonriente. Mira las fotos de los personajes.



Ya que estés sobre la pista, empiezas a avanzar, pero lo difícil en un principio es que la pista no va derecho. Hay ocasiones que tendrás que avanzar hacia arriba, hacia el fondo, hacia abajo o hacia la nada.





Esto es a lo que nos referimos cuando decimos que había mucho parecido con Uniracers, ya que en ambos las pistas tienen formas y direcciones muy locas. En Uniracers existían tramos de pistas donde el uniciclo iba haciendo barriles y aquí en Renckin Balls no, aunque en este hay tramos que suben y bajan, por lo que hay que esperarse a que llegues a cierta altura para continuar.

Hay lugares donde existe una especie de resortes que te ayudan a aclarar otros tramos de la pista y hay otros lugares donde tu personaje se teletransporta a otra sección.



También existen Loops y tramos en donde sólo puedes ir en un sentido y muy rápido (las típicas flechas).



También hay tramos resbalosos y obviamente algunos ocasionan que te pases de más y llegues a un sitio que te retrasa mucho.



Bueno, no hemos mencionado que uno puede conducir para donde se le antoje, ya que las pistas presentan una configuración muy extraña. Hay ocasiones en donde para seguir adelante, no te tienes que mover, pues existen zonas que suben y bajan y hay que esperar el momento adecuado para subir a la siguiente plataforma. Otra situación que refleja la necesidad de quedarse parado es la existencia de tramos circulares que giran y/o que avanzan de adelante a atrás; hay que esperar a que tanto la sección donde estás como la siguiente parte se nivelen para continuar.





Entre los movimientos que tienes para avanzar están los saltos, la opción de sacar un gancho y la ejecución de poderes.

El gancho tiene muchos usos, ya que con él te cuelgas del techo para subir a la siguiente pista, puedes usarlo para bajar, tomar poderes y agarrar a los personajes.





Aquí es donde entra el parecido a Mario Kart, ya que si agarras a un competidor, puedes darle vueltas y arrojarlo fuera de la pista o puedes azotarlo hacia adelante y atrás y dejarlo mareado.



Los poderes que puedes tomar son burbujas, turbos, explosiones, alentadores e inversores de botones.





Tú compites contra 3 bolas más controladas por la máquina, que tratarán de sacarte de la pista. Dentro de las pistas también hay otros personajes que son como obstáculos, ya que se la pasan molestando y estorbando, pero también puedes golpearlos para desquitarte.



Este título está entretenido y el concepto es bastante nuevo.

Te sugerimos que le des una mirada y lo evalúes.



GAME VISTAZO A:

BRAIN DRAIN

Desde los orígenes de Nintendo hasta la fecha, los puzzles ya han sido explotados a más no poder y tal parece que ya no hay manera de lanzar un nuevo título de este tipo de juegos, que introduzca un concepto fresco que te haga jugar un puzzle con gusto otra vez. Pero cuando todo parece perdido, o que tendremos que aguantar un juego basado en otro ya hecho [eso sí, con muchos poderes y muchas opciones], llega Brain Drain para el Game Boy.

Brain Drain es un juego tan simple y sencillo de jugar, que resulta entretenido y chistoso. Pero veamos de qué se trata este juego:

Antes de que te formes una idea errónea de este juego, olvídate que te caigan piezas de cualquier parte de la pantalla, ¿qué no caen piezas? ¡Sí, escuchaste bien! Para explicarte mejor, veamos la pantalla donde se desarrolla el juego:



En la esquina superior izquierda, se muestra cómo deben de quedar las piezas que te dan. Abajo, el tiempo que tienes para terminar la escena. Más abajo, el nivel en el que estás. A la derecha, está el recuadro donde se lleva a cabo la acción y arriba, los poderes que tienes, ó que vas obteniendo.



Ahora sí, el chiste es simple. Acomodar las piezas para que queden como en el patrón de la esquina. Para hacerlo, tienes un cuadrito donde caben hasta cuatro figuras, las figuras que tengas en el cuadro, ya sea una, dos ó cuatro, las podrás girar ya sea en el sentido de las manecillas del reloj o en contra. Obviamente, el cuadro es tu llave para todo, así que lo puedes mover por toda el área de juego. Cabe decir que la ventana de la esquina superior izquierda no sufre cambio alguno.





MODOS DE JUEGO

Brain Drain sólo tiene dos modos de juego: Brain Game y Brain Race. El modo base es Brain Game, veamos de qué trata cada uno:

Brain Drain: Debes resolver todos los puzzles normalmente, este es el modo principal del juego, tienes tiempo suficiente y vas avanzando por todas las escenas. Este es el modo que pueden jugar todo tipo de jugadores, porque no estás muy presionado y puedes pensar mejor tus jugadas.



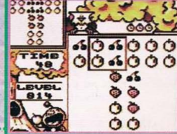


Ya que tengas un poco de experiencia, o si de plano estás muy loco y te gustan las cosas difíciles, elige este modo para que tengas un mayor reto.





Brain Race: Aquí, la diferencia es que tienes menor tiempo para pasar las escenas, no hace falta decir que resulta más complicado, ya que el tiempo es un factor que te apura más a terminar el juego, que los castigos que encuentras normalmente.







Aquí seleccionas que tenga o no música, los efectos de sonido, la dificultad del juego y los tips de cómo usar los Poderes.





Los poderes los consigues pasando escenas de Bonus, en ellas tienes que acomodar una imagen de los graciosos personajes del juego, siguiendo la misma teoría que con las escenas normales. Unicamente el reloj lo consigues pasando cada escena.







BONUS TIPS
PRESS A) DURING ONE SECOND TO GET EXTRA TIME!
PRESS B) DURING ONE SECOND TO SKIP A LEVEL!
YOU WIN ONE CREDIT
YOU CAN WIN OR DURING BONUS LEVEL
PRESS START TO RETURN

Reloj: Presiona el botón A un segundo durante el juego, para tener tiempo extra.

Rayo: Presiona el botón B un segundo durante el juego, para saltar al siguiente nivel.

Carita: Con ésta ganas un crédito extra.




Brain Drain es un juego fuera de lo común, el concepto es algo muy bueno y nuevo. Es una buena opción para los que buscan algo para el Game Boy, el único inconveniente es que no se pueda jugar doble y que después de algunas escenas, aburre un poco, pero eso lo compensa el password. Así que podemos concluir con que este es un título que vale la pena jugar.







Para no perder el hilo de este estupendo juego, tenemos algunos Bugs y uno que otro detalle curioso para que veas que todavía el SNES tiene mucha vida, así que hay que seguir apoyándolo, ¿no crees?

Antes que nada, ¿recuerdas los Ultras raros que dimos en un número anterior?, seguramente te habrás dado cuenta que el de Spinal no sale muy fácilmente, pues aquí tienes otro modo de hacerlo.

Sin tener cráneos, realiza el combo:



Bone Shaker GF, GM, Reverse Soul Sword GM, GF (déjalo apretado), Soul Sword GM, (realizando el movimiento del Ultra) PD (suelta el GF).

Detalles Raros:



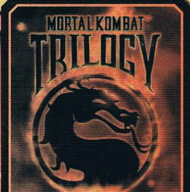
1. Elige a Riptor, pelea contra Sabrewulf (ya sea el CPU o el jugador 2) y elimínalo con un Ultimate, verás cómo dice el nombre del combo en lugar de decir "Ultimate".





Detalles Raros:

2. Elige a Combo y a Eyedol, ahora aplícale un Ultra a Eyedol y el último golpe lo da al aire, pero sí lo siente Eyedol.



Desde el primer Mortal Kombat, los videojugadores nos hemos dado cuenta del gran número de Bugs que se pueden encontrar en esta exitosa serie de sangrientos títulos, además de los Cheat Codes para cada una de las versiones.

Muchos de estos Bugs han salido de videojugadores locos que les gusta exprimir sus juegos y descubrir cosas nuevas, que es lo que tratamos de fomentar aquí en Club Nintendo (nos referimos a los descubrimientos, no a que literalmente tritures tus cartuchos ni que te vuelvas loco como nosotros).

Bueno, la cosa es que aquí hay más Bugs de nuestros lectores y uno que otro truco que esperamos pruebes ahora mismo para Mortal Kombat Trilogy. Lo malo es que por varios factores, no siempre salen, así que no te desanimes si no te salen a la primera, sigue intentándolo.



Realiza el Friendship de Sonya

en la escena "Rooftop" y verás cómo no salen las flores.









Elige a Kung Lao y ejecuta el Fatality

pegado al oponente para que no le cortes nada.

Con Smoke, si haces el Fatality

 (High Kick)

con el enemigo pegado a la orilla y tú a una ditancia prudente, no le explotarás la cabeza.





JUEGA CON MOTARO Y SHAO KHAN TODO EL TORNEO

Como sabemos, Motaro y Shao Kahn sólo pueden ser elegidos en ciertas escenas y al terminar el encuentro, se rompe el truco. Pero con este truco que nos envió un lector muy loco, ¡puedes elegir a estos dos personajes durante TODO el torneo y en todas las escenas!. Para lograrlo, sigue los pasos que a continuación te damos:





Empieza un juego normal (Mortal Kombat) y que te rete el jugador 2. Activa Level Select (Arriba + Start en Sonya) y elige una escena donde se pueda escoger a Motaro o a Shao Khan (dependiendo del jefe que quieras sacar). Transfórmate, empieza a jugar y en el round decisivo, transfórmate OTRA VEZ en el jefe y gánale al retador, éste no debe de continuar. Ahora, el ganador debe de elegir su destino. Pero en lugar del personaje que elegiste, tendrás









la efigie del jefe que seleccionaste. ¡Ahora sí, a patear traseros con la mayor ventaja del mundo!




Con este truco, puedes hacer algunos Bugs y cosas chistosas. Lo raro es que si lo acabas con Motaro o con Shao Khan y eliges el primer tesoro de Shao Khan que normalmente es el final del personaje, saldrá el mensaje que dice:







"Tournament Outcome" y ahí el juego se traba y sólo puedes salir apagando tu N64.





Ahora vamos con KI Gold, que también tiene Bugs como su hermano menor, prueba éstos:

¿Te has fijado en el murciélago que te eleva cuando Sabrewulf te hace el Ultimate? Pues si lo quieres ver más pequeño, realiza lo siguiente:






Elige a Sabrewulf en los dos controles y una escena que no gire, el jugador 1, debe bajarle la energía al jugador 2 hasta dejarlo parpadeando. Ahora, deja presionado el Golpe Débil y empuja al jugador 2 hasta una orilla y suelta el GD, mira cómo el murciélago que levanta a Sabrewulf es más pequeño.

En Options, activa "Powered Finishers". Escoge a T.J. Combo y a otro personaje (cualquiera) en la escena del cielo (ambos controles Abajo + Patada Media), pega al otro personaje a una orilla y con T. J. Combo hazle un combo terminando con el quinto remate (Atrás 2 seg., Adelante con Patada Fuerte).



Si lo haces correctamente, Combo tirará al oponente al vacío, pero el muy necio regresará y se estampará en las nubes.





Si quieres que los dos peleadores tengan el mismo color, sigue los siguientes pasos. En la pantalla de selección de peleador, el jugador 1 debe seleccionar el personaje y el color (en este ejemplo: Jago Dorado) y el jugador 2 poner su cursor en Combo Dorado y apretar rápidamente Izquierda y cualquier botón. Ten en cuenta que esto se puede hacer con cualquier personaje y color, pero con los colores normales hay cierta confusión así que ten cuidado.





Activa los colores ocultos ya sea con el Training ó con la clave que ya dimos, pero si alguien prendió el bóiler con esa revista o no la conseguiste, aquí te va de nuevo: (Recuerda que debes introducir los códigos cuando pase el Profile de cualquier peleador)

Z B A Z A L

Ahora introduce la de Gargos (que si pasó alguna de las dos cosas que dijimos, tampoco la tienes pues viene en el mismo número), pero no te preocupes, esta es:







Si eres observador, verás que Gargos tiene tres colores ocultos: Blanco, Dorado y Sombra. Pero además tiene uno invisible, fíjate que si eliges la sombra, Gargos se ve Dorado pero con Bugs en su piel, si quieres ver a Gargos en Sombra, sólo elige el invisible. ¿Curioso no?.



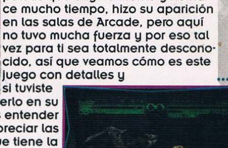
Si encuentras más detalles o Bugs de éste o de cualquier otro juego, háznoslo saber y los publicaremos.







Aunque los juegos del género de peleas ya están un poco saturados, aún hay muchos fans que disfrutan mucho de estos títulos y la prueba de ello, es que está por salir al mercado la versión para el N64 del popular (en todas partes menos aquí) videojuego de Arcade, Bio Freaks.



Pues sí, Bio Freaks es un título de peleas que originalmente y no hace mucho tiempo, hizo su aparición en las salas de Arcade, pero aquí no tuvo mucha fuerza y por eso tal vez para ti sea totalmente desconocido, así que veamos cómo es este juego con detalles y si tuviste la oportunidad de conocerlo en su versión original, podrás entender mejor este análisis y apreciar las diferencias y similitudes que tiene la adaptación para el N64, pero te anticipamos que lo que caracteriza a este juego es que tiene un concepto un "poquito" violento.



Como te podrás imaginar, los escenarios y personajes de Bio Freaks son poligonales y aunque tiene muchas de las características de los juegos del mismo tipo, tiene algunas diferencias e innovaciones, las cuales mencionaremos más adelante.



En el menú principal encuentras varios modos de juego y una pantalla en donde puedes cambiar varias opciones de juego (dificultad, nivel de violencia, continues, tiempo y tips durante las peleas), además del audio y la configuración del control; también podrás ver los scores más altos y dar de alta los datos que hayas guardado en tu Controller Pak.

Los modos en los que podrás participar son: Arcade, Vs. Mode, Team Battle, Survival y Practice Mode.
Arcade es el clásico modo donde compites contra todos los peleadores y al terminar enfrentarás a un jefe final.





VS. MODE



En Vs. Mode podrán retar dos jugadores hasta que se cansen. Puedes cambiar de personaje entre pelea y pelea; también se llevará un registro de peleas ganadas, perdidas, empatadas, etc.





En cualquier modo de juego, tendrás ocho personajes para escoger y estos son: Bullzeye, Zipperhead, Delta, Sabotage, Psyclown, Minatex, Ssapo y Purge.





SURVIVAL

El objetivo de Survival es aguantar muchas peleas utilizando a un solo personaje.





Aunque todos los peleadores tienen diferentes poderes y habilidades, comparten movimientos básicos, por ejemplo: El puñetazo izquierdo, el puñetazo derecho, la patada izquierda y la patada derecha.

TEAM BATTLE

En Team Battle, formas un equipo de varios personajes para pelear contra otro; los competidores se irán eliminando hasta que haya un vencedor.



PRACTICE MODE

El Practice Mode es muy útil para practicar todos tus movimientos y ataques especiales, los cuales podrás ver también a la mitad de una pelea en un menú que aparece al poner pausa.





Además de estas acciones los peleadores tienen dos nuevas formas de atacar, de hecho, estas son las que caracterizan al juego; todos los personajes cuentan con un arma con la que podrás atacar a distancia al enemigo y harás un disparo normal al presionar un botón (aunque también puedes hacer disparos más efectivos si haces combinaciones del botón con el Control Pad).





Como evitar los disparos es muy difícil, cuentas con escudo que, aunque es limitado, te puede defender por unos instantes para que puedas contraatacar, pero no olvides que sólo eres invulnerable a los disparos y que los ataques normales sí te dañan; la barra que mide tu nivel de Shield (o sea, escudo), está debajo de la barra de energía.



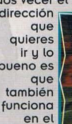


Otro movimiento nuevo es el de poder volar por unos instantes ya sea para esquivar ataques o para sostener una pequeña pelea en el aire; este movimiento también es limitado y la barra que lo mide aparece cada vez que lo uses.

La movilidad es muy buena y tienes mucho control sobre los personajes; los movimientos especiales son muchos y casi todos son muy útiles y gracias a la movilidad no es nada difícil ejecutarlos.

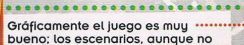






Los botones L y R los usas para moverte hacia los lados. También puedes alejarte o acercarte a tu enemigo rápidamente con sólo presionar dos vecer el Control Pad hacia la dirección que quieres ir y lo bueno es que también funciona en el aire.







Gráficamente el juego es muy bueno; los escenarios, aunque no tienen muchos detalles gráficos y son muy oscuros, algunos están hechos de tal forma que son determinantes en los encuentros, por ejemplo, hay un escenario que tiene varios desniveles y te obliga a estar volando más tiempo y otro que tiene un lago de lava alrededor y si caes en él, quedarás a merced del enemigo. Esto definitivamente influye en el resultado de una pelea.





Puedes hacer todo tipo de combos y utilizar las armas dentro de alguno,



aunque esto es un poco difícil contra el CPU, pues usa con exceso su

Shield. En el juego no existe ningún tipo de "Fatality", sin embargo, a la mitad de una

pelea podrás ver una cantidad considerable de sangre y mutilaciones (pero si ya estás harto de tanta violencia, podrás minimizarla en las opciones).





En cuanto a la música, ésta es un poco oscura pero va de acuerdo con el tipo de juego; además las voces y los efectos de sonido son muy buenos (y si te fijas, por la voz y apariencia, jurarías que Delta es B. Orchid disfrazada).

Este juego es compatible con el Rumble Pak para que, literalmente, sientas los golpes.









Algo muy bueno es la presentación de cada peleador antes de comenzar el encuentro.

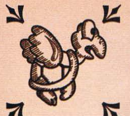




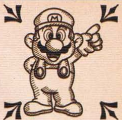
A grandes rasgos, el resto del juego no difiere mucho de los demás del género y lo que lo hace especial es, como ya lo habíamos mencionado, el uso de armas y la posibilidad de sostener batallas en el aire. En resumen, te podemos decir que si eres fan de los títulos de peleas, no encontrarás un juego realmente innovador, nada más un buen juego de peleas el cual no creemos que te vaya a decepcionar y mucho menos si jugaste la versión de Arcade, pues la conversión (la cual la hizo una compañía de nombre Saffire) simplemente es excelente. Este es el mismo caso del juego de War Gods (también de Midway) en donde la conversión de Arcade al N64 fue muy buena, aunque muchos jugadores no gustaron del título desde el original.





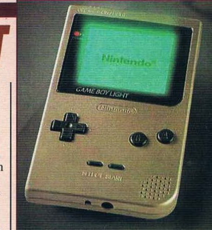






hardware

GAME BOY LIGHT



Desde la aparición del GB hace casi una década, el mayor problema al que se ha enfrentado este sistema es el hecho de que la más insignificante falta de iluminación restringe su uso. Obviamente se inventaron muchos accesorios para tratar de corregir este problema, pero estos aparatos (entre los más famosos estaba el Light Boy de Vic Tokai) hacían ver a tu consola portátil Game Boy como un extraño microscopio con luz y era bastante incómodo jugar con él con todos esos accesorios. Y es que: ¿acaso no es muy molesto que cuando haces un viaje muy largo en bus y tienes ganas de jugar, tengas que abstenerte porque a la "señora" que está sentada junto a ti, le molesta la luz cuando quiere dormir?. Bueno, pues a sabiendas de este problema, Nintendo decidió lanzar al mercado, pero por el momento sólo en Japón, el Game Boy Light.

Esta nueva variación de este sistema es -a nuestro gusto- el mejor Game Boy que se ha hecho hasta el momento. Primero que nada, podemos mencionar que GB Light tiene un Switch de tres etapas. La primera de ellas es para tenerlo apagado, la segunda para prenderlo y la tercera para prender la luz. La luz es como la que tienen los modernos relojes deportivos con pantalla de cristal líquido de un tenue color azulado. Este sistema sólo salió en dos colores: Dorado y Plateado, y en cuestión de gustos, a nosotros nos parece que se ve muy bien el GB en estos colores. Definitivamente es una bendición poder ir en al auto en la noche, estar en tu cuarto a oscuras, en la calle o en el servicio público (los que tengan el valor de sacar su GB en los microbuses) sin tener que preocuparte si hay luz o no. La mayor cualidad de este GB es que ilumina lo suficiente, para que puedas ver sin problemas la pantalla. De hecho, se ve tan bien la pantalla del GB con luz, que nosotros consideramos un desperdicio jugar con este GB cuando estás en un interior sin activarla, aunque sí se alcance a ver algo.

El Game Boy Light es prácticamente del tamaño de un Game Boy Pocket, la única diferencia es que es un poco más largo y grande el compartimento de las baterías, ya que el GB Light utiliza 2 baterías AA y no 2 AAA como las del GB Pocket que duran aproximadamente 12 horas (es un promedio, ya que la duración de las pilas está condicionada al uso de la luz); esto último también hace que se sienta un poco más pesado, pero no es mucho. La pantalla de cristal líquido de este GB es del mismo tamaño que las anteriores y tiene el mismo color gris (aunque la protección plástica de la pantalla sí es un poco más grande); pero también nos hemos fijado que está un poco más oscura la pantalla y hay que bajarle bastante en contraste. Otro detalle estético más o menos importante es que los botones B y A tienen precisamente esas letras grabadas en el cuerpo de los botones. Los otros dos (Select y Start) están indicados en relieve.

Fuera de todas las cosas que se mencionaron anteriormente, el GB Light es prácticamente igual en sus demás funciones que un GB Pocket normal. Particularmente nosotros le encontramos 2 problemas al Game Boy Light, el primero es que si lo usas por más de una hora en la oscuridad total, tendrás que tomar un descanso de algunos minutos y es que el color azul de la luz de la pantalla puede hacer que tus ojos te lloren o te lastime (cuando hay un poco de luz, este problema desaparece; nosotros sólo lo notamos cuando juegas mucho tiempo en oscuridad total). El segundo problema es el indicador de batería; tal vez éste sea un problema que sólo le afecte a nuestro Editor, quien consideró una bendición del Game Boy que no tuviera ya ese foquito rojo cuando apareció la versión Pocket, y es que al estar jugando en la oscuridad, la luz de este indicador molesta bastante (bueno, eso es lo que él piensa, pero aquí no todos compartimos esa opinión). Bueno, también existe un tercer problema, y es que probablemente este sistema no llegue a nuestro continente. Entre los planes de Nintendo para el GB en lo que resta del año, no se ve indicio alguno que este sistema vaya a completar la ya larga lista de accesorios para este sistema (más que un accesorio, es otro modelo de GB). Esperemos que de regreso del E3 tengamos buenas noticias al respecto de este GB y es que como lo mencionamos al principio, éste nos parece el mejor GB que se haya hecho hasta el momento y seguro lo será hasta que salga el GB a color.

SOFTWARE USADO EN JAPON

¿Recuerdas que en anteriores reportes que hemos hecho en nuestros viajes a Japón hemos hablado de sitios como Akihabara? En zonas como ésta es muy fácil comprar los juegos más nuevos del mercado, pero de la misma forma se pueden adquirir juegos usados en algunas de las tiendas que ahí se encuentran.

Existen tiendas que se dedican a comprar a los videojugadores sus juegos cuando ya se aburrieron y después los revenden a precios módicos, por debajo de lo que cuesta un juego nuevo.

Esto suena como una buena idea y conveniente para todos ¿no? pero la CESA (Computer Entertainment Software Association) no piensa de la misma forma.

Esta organización en el pasado mes de Mayo comenzó con una muy fuerte campaña de concientización en aquel mercado y es que, después de la piratería, la venta de Software usado es una de las formas en las que las compañías productoras de Software (juegos) pierden más dinero.



Una de las grandes zonas en Japón en donde prolifera la práctica de la compra/venta de cartuchos usados es Akihabara en Tokio, Japón.



Al parecer la ley para prohibir este tipo de actividad comercial será aprobada en ese país.

Si analizas la forma en la que se hace negocio como explicamos antes, las compañías sólo tienen una ganancia única al vender el Software como nuevo, y si alguien vende su juego a una tienda especializada y ésta a su vez lo vende a otra persona, la compañía que distribuye el Software no gana absolutamente nada con la adquisición de ese nuevo usuario.

Por lo pronto la CESA busca por medios legales que se prohiba la venta de este tipo de Software en Japón.

Nosotros en nuestras visitas, hemos visto que realmente este tipo de prácticas son muy comunes en aquel país, y resulta más conveniente no sólo por los precios, sino porque sólo de esta forma (comprando juegos usados) es posible conseguir juegos viejos y clásicos en aquel país. Este es un tema interesante y al que habrá que darle seguimiento, ya que aunque no en igual magnitud que en aquel país, en EU, aquí y en general en toda Latinoamérica, hay tiendas y compañías que se dedican a comprar juegos usados y revenderlos, por lo cual no dudes que si la anterior medida tiene éxito en Japón, los fabricantes de Software en nuestro continente quieran adoptarla.





Este es el anuncio que la CESA publicó en muchas revistas en Japón en donde se le pedía a la gente no comprar juegos usados.

PAGINA RAREWARE WWW

Una de las compañías más importantes en el mundo en lo que se refiere a diseño y programación de juegos es Rare. Quizá por lo mismo causaba extrañeza que esta compañía no contara con una página en la WWW de Internet. Bueno, de hecho sí tenían una, pero estuvo bastante tiempo en "Coming Soon". Sin embargo y a partir de Mayo de este año, la página oficial de Rare se volvió una realidad.

Definitivamente esta página tiene mucho qué ofrecer a los que son aficionados de los juegos de esta compañía o desean conocer más de ella. En la página Oficial de Rare encontrarás todo tipo de información relacionada con esta empresa. Obviamente existe una sección en la que te enteras de los nuevos proyectos de Rare, información corporativa y una lista muy completa de los juegos que han lanzado a lo largo de su historia.

Lo anterior puede sonar muy común para las múltiples páginas que hay en Internet, pero algo en el contenido de la página de Rare que nos gustó mucho, es la sección dedicada a los juegos que ellos programaron y que nunca salieron al mercado. Ahí puedes ver proyectos cancelados de viejos juegos de NES, SNES, GB y hasta Arcade (¿Recuerdas el juego de Brute Force?).

Definitivamente ésta es una página que debes de visitar, por todas las noticias e información antigua que puedes encontrar. La dirección es:

http://www.rareware.com

De verdad vale la pena que le des una mirada. Esperamos que para cuando leas esto, ya le hayan hecho mejorías.

PAGINA 64



En nuestro más reciente viaje a NOA, tuvimos la oportunidad de jugar muchos títulos que aparecerán a lo largo de este año y del próximo; uno de estos fue Off Road: The Challenge, el cual está siendo programado por Midway.







Aunque lo que pudimos ver de este juego era una versión muy preliminar, hay cosas que sería interesante que te comentáramos, sólo como adelanto.

Como recordarás, los juegos de la serie Off Road son de carreras, pero en vez de conducir un auto deportivo o un fórmula uno, compites abordo de poderosas camionetas 4x4 y autos que puedan maniobrar bien en caminos defectuosos.



Empecemos viendo las opciones. Aquí sólo podrás poner o quitar la música, los efectos de sonido y a las chicas que te entregan los trofeos (tal vez esta no la quieras quitar, ¿eh?). También podrás activar la opción de Road Kill, la cual sirve para arrollar animales durante alguna carrera (¡qué crueles!), además de cambiar los MPH por KPH.

Tienes 2 diferentes formas de competir. Just Play, aquí corres en la pista que quieras, ya sea para superar algún récord o sólo para conocerla y Start Circuit, donde correrás en todos los circuitos. También, si usas el Controller Pak, puedes iniciar un circuito avanzado en Resume Circuit. Cabe mencionar que será compatible también con el Rumble Pak.

En el prototipo, sólo se podían escoger cuatro vehículos, el Toyota Trophy Truk, el Class 10 Heavy Metal, el Baja Buggy y el Class 8 Mini Metal y tan sólo 6 circuitos, el de Mojave, Baja, El Paso, Pikes Peak, Vegas y Ol'South.





Durante la carrera podrás tomar diferentes ítems, como los tanques de Nitro que te sirven para correr más rápido o cascos que protegen a tu auto de probables colisiones contra los innumerables obstáculos que encuentras en tu recorrido.



Dependiendo el lugar en el que termines la carrera, recibirás una cantidad de dinero con la que podrás comprarle nuevos aditamentos a tu vehículo y hacerlo más poderoso.





Al elegir tu vehículo, decides qué transmisión usar, si es automática o manual.

Al parecer el juego tendrá muchos detalles chistosos, por ejemplo, en la pista de Vegas, al principio de la carrera verás un Ovni y después se alejará. Un poco más adelante del Area 51, unos aviones de la fuerza aérea lo derribarán y en otra parte del camino verás al piloto del Ovni pidiendo un aventón a Marte. Este y otros detalles hacen que el juego sea más atractivo.





Tanto la movilidad como los gráficos y la música estaban aún peliminares como para poder hablar de ellos, además de que le faltan aún muchas opciones. Peo a grandes rasgos, podemos comentarte que por lo poco que pudimos ver de este título, se ve muy inteesante y se nota que los pogramadores de Midway se están esforzando mucho, así que esperamos poder hablar más de este título en futuras ediciones.





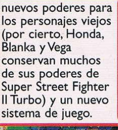


Después de un breve descanso, regresa esta "espectacular" sección. Bueno, no es tan espectacular, pero sí fue una de las que más extrañaron los lectores cómo tú y fue de lo que más nos pidieron cuando pedimos ideas. Aquí nos dedicaremos a comentar de manera concisa lo más relevante que hay en el mundo de los juegos de Arcade. Así que al ser breve, dejémonos de introducciones que quitan espacio y vayamos a lo importante.

Al parecer Capcom desea hacer eterno el género de peleas en 2D y aún más eterno el concepto de Street Fighter, pues próximamente veremos en el mercado 2 juegos con este nombre, el primero de ellos es Street Fighter EX II y el otro es Street Fighter Zero 3 (de los cuales hablaremos a futuro). No es cierto, en realidad en este número vamos a hablar de SFZ 3. Con esta nueva versión dentro de la serie de Street Fighter nos damos cuenta que si alguien lograra explicar qué onda con la relación de tiempo entre este título y los otros sería un héroe; ya que con la incursión de los personajes que veremos más adelante, éste ya no tendría que ser Street Fighter Zero 3, sino Street Fighter II "nueva versión" o algo por el estilo. Primero que nada, tenemos que todos los personajes del anterior Street Fighter Zero aparecen en esta nueva versión (todo indica que hasta el inmortal de Charlie McCloud, del clan de los McCloud estará presente). Obviamente -y como buena secuela- también tenemos personajes nuevos... bueno, en realidad sólo uno es nuevo, pues lee quiénes son los 5 integrantes que se anexan al universo de SF Zero: Karin, Cammy, Blanka, E. Honda y Vega. Todo esto nos da un gran total de 23 personajes. De los cambios reglamentarios que se esperan, son los escenarios, nuevos poderes para los personajes viejos (por cierto, Honda, Blanka y Vega conservan muchos de sus poderes de Super Street Fighter II Turbo) y un nuevo sistema de juego.

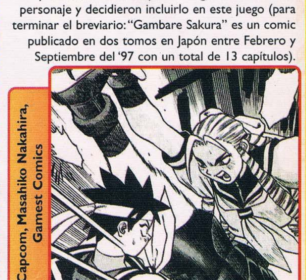






Definitivamente este juego no es en lo visual tan espectacular como Capcom Vs. Marvel o alguno de la serie, pero está hecho para los que aún disfrutan del clásico Street Fighter.

Algo interesante de los personajes nuevos es la incursión de Karin. En el juego, esta chica es rival de Sakura. Seguramente te has de preguntar en este momento: ¿Y eso qué tiene de sorprendente? ¿Qué acaso los rivales de personajes carismáticos no son inevitables? Bueno, sí, pero lo que hace diferente a Karin es que ella no fue sacada de la nada por los diseñadores de Capcom. Karin hizo su primera aparición en un comic en Japón de nombre "Gambare Sakura". Este comic (o manga, según el gusto del cliente) fue dibujado por el artista Masahiko Nakahira, quien ya había realizado bastantes trabajos con personajes de Capcom en el pasado, como "Cammy Gaiden" o "Street Fighter Zero: Ryu" y de hecho, "Gambare Sakura" es una continuación de "Street Fighter Zero". Bueno, pero ya nos salimos del tópico principal; la cuestión es que Karin fue diseñada exclusivamente para el comic antes mencionado por Nakahira, pero a los programadores y diseñadores de Capcom les gustó mucho este personaje y decidieron incluirlo en este juego (para terminar el breviario: "Gambare Sakura" es un comic publicado en dos tomos en Japón entre Febrero y Septiembre del '97 con un total de 13 capítulos).


Capcom, Masahiko Nakahira, Gamest Comics

Por cierto, ya casi estamos en fechas de ver la nueva versión de KOF (hablando de juegos reglamentarios) para este año. Según se ha mencionado, este juego todavía saldrá para el Sistema convencional de SNK de 16 Bit (perdón: 24, según ellos) y no el de 64. Esto hasta cierto punto no está mal, pues la penetración del sistema de 64 Bit no ha sido muy fuerte y esto limitaría la introducción de este juego en el mercado. Bueno, eso es todo por el momento. Nos vemos hasta el próximo mes con más noticias...





Este juego no es tan difícil, pero si te está dando problemas, o simplemente quieres que sucedan cosas nuevas con él, aquí te van estos trucos que estamos seguros le darán un nuevo giro a este título.

Arrancar Más Rápido

Para que puedas arrancar más rápido que los demás competidores al iniciar cualquier carrera, justo cuando aparezca la palabra "Go!", presiona el botón **A** varias veces y tan rápido como sea posible; al hacer esto, tu personaje dará un gran salto y saldrá más rápido.





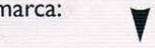


Todas las pistas, Tablas y personajes

Para empezar con todas las pistas, tablas y personajes ocultos, introduce el siguiente código en la pantalla de "Start" (la misma donde puedes seleccionar Start, Lesson u Option):
Con el Control Stick marca:



▼ ▲ (ahora con el Control Pad) ▼ ▲









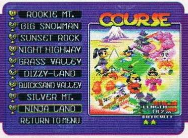
y por último presiona Start.



Si lo hiciste correctamente escucharás a uno de los personajes diciendo "Yeah!", esto significa que el truco funcionó.
Ahora sí podrás disfrutar del juego desde el principio.







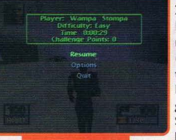


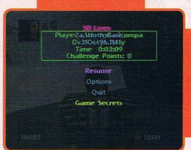


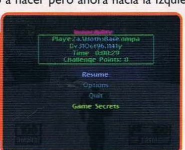
Si creías que ya se habían publicado todos los trucos de este gran título estás equivocado, pues aquí hay uno más y es el código del "Debug Mode"; éste te permite tener una buena cantidad de cosas como invisibilidad, dormir a los enemigos, cambiar los niveles o tener 50 vidas, por mencionar algunas de las cosas.



Para activarlo tienes que seguir estos pasos: Comienza un archivo poniendo como nombre "_Wampa_ _Stompa" como en otros trucos para este juego, recuerda que las líneas son espacios (uno al principio y dos después y respetando las altas y bajas como lo ponemos aquí). Ahora comienza a jugar en ese archivo en cualquier nivel de dificultad y pon pausa. Mientras esté pausado el juego, marcarás el siguiente código: presiona simultáneamente todos los botones de la unidad **C**, **Z**, **L**, **R** e Izquierda con el Control Pad y mantenlos presionados. Mientras, mueve un poco el Control Stick hacia la Izquierda y mantenlo alrededor de 5 segundos hasta que escuches un "donk" (como si movieras el cursor). Después de escuchar el sonido, repite toda la operación, pero ahora mueve un poco el Control Stick hacia la Derecha y espera otra vez hasta escuchar el "donk". Si aún tienes las ganas de continuar, vuelve a ejecutar el código moviendo el Control Stick nuevamente hacia la Izquierda; repítelo hacia la Derecha y vuélvelo a hacer pero ahora hacia la Izquierda. Al terminar deberá aparecer un texto rosa en la parte alta de la pantalla. Ahora usa los botones **L** y **R** para cambiar todas las opciones que mencionamos al principio y con el Control Stick cambias los números.
Para activarlas, sólo presiona el botón **A**.

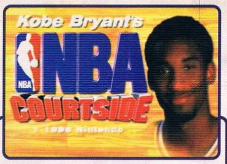






Si ya te salió el truco y quieres activar otras opciones distintas, ya no será necesario que ejecutes todo el procedimiento, tan sólo vuelve a poner pausa, presiona y mantén simultáneamente los botones de la unidad **C**, **Z**, **L**, **R** e Izquierda del Control Pad, ahora mueve el Control Stick hacia la Izquierda o hacia la Derecha y aparecerá de nuevo el texto rosa. Tal vez, debido al truco, se trabará el juego, en ese caso deberás resetear tu N64 y volver a hacer el truco completo.

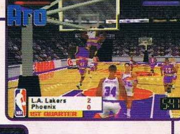
Seguramente con estos trucos ya no tendrás pretexto para no terminar este excelente título.



Si este juego te pareció un poco aburrido (que no creemos porque está muy bueno), aquí te daremos algunos trucos que, si bien no todos son útiles, por lo menos harán más divertidos tus partidos.

Colgarte del Aro

En el momento en que claves el balón en el aro con las dos manos, sólo mantén presionado el botón **B** y así consigues permanecer colgado. Pero no te mantengas así por mucho tiempo porque el árbitro te marcará foul técnico.





Jugar con equipos ocultos

En este juego hay un par de equipos ocultos y para poder jugar con ellos tienes que marcar el siguiente código: Mientras mantienes presionado el botón **L** en la pantalla de selección de juego, escoge Pre-Season con el botón **A**. Ahora en la pantalla donde se eligen los equipos, dirígete hacia la Derecha y al final encontrarás tres nuevos equipos, con los que estamos seguros no tendrás rival alguno. Estos equipos son: Nintendo, N64 y Left Field.





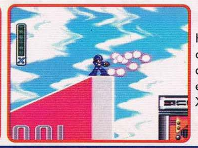




Hace mucho que no publicábamos passwords raros, pero para no perder la costumbre, aquí está éste para Mega Man X de SNES. Con este password tienes a Sting Chameleon, Spark Mandril y a Boomer Kuwanger derrotados, además de dos Sub-Tanques de energía y cuatro corazones. Pero lo raro del password es que tienes el aditamento del X-Buster, sin tener las botas.







CLUB Nintendo® RESPONDE

Club Nintendo. Me encanta su revista, me parece muy buena pero hay una sola cosa que no me gusta: las cartas que responden. Da la impresión de que las responden para quitarse un peso de encima y porque son fáciles. Ojalá que tomen en cuenta mi carta.

FRANCESCO JOSE IANNOLO OLANO
Venezuela

La verdad de las cosas es que no estamos para nada de acuerdo contigo, pues nos dedicamos a responder las cartas más solicitadas por ustedes mismos. No creemos que sean fáciles de responder, ya que nos toma algún tiempo en responderlas y lo hacemos lo mejor que podemos. De todas maneras trataremos de responder (para la próxima edición) cuál es el diámetro real del universo menos la porción de oxígeno existente en Júpiter, partido por la edad de la tierra.

Ryo

Me gustaría sugerirles que ampliaran más la revista para poder analizar mejor los juegos y responder más cartas. Aunque le aumentaran su precio, pienso que más personas se interesarían por ella. Saludos a Ryo y Ace, los mejores pilotos del mundo.

EDGARDO PALMA
Venezuela

Muchas gracias por tus saludos, sobre todo los del "otro" piloto, ya que así se cree más el cuento y trabaja más (cosa difícil). Con respecto a tu sugerencia, no es tan fácil la cosa, ya que hay muchos lectores que no piensan como tú y se molestarían al ver subir el valor de la revista. Lo que estamos tratando de hacer es cambiar el estilo y formato de la revista más acorde con los tiempos (esperamos que te guste). De todas maneras, escríbenos a nuestra Editorial para que nos comentes qué te gusta y qué no del nuevo diseño.

Ryo

Hola de nuevo amigazos de Club Nintendo. He aquí algunas preguntas que deseo me repondan:
1. ¿De dónde viene el nombre Noob Saibot?
2. ¿Cuándo saldrá Mortal Kombat 4?
3. ¿A quién de ustedes le gusta el rock pesado (Metallica)?.

RENE CABRERA
Venezuela

Muy bien, aquí van tus respuestas en el mismo orden en que hiciste las preguntas:
1. Proviene de los apellidos invertidos Boon y Tobias (creadores de la saga de Mortal Kombat).
2. Se supone que ya debería estar disponible este juegazo para Nintendo 64 (y está bastante bueno).
3. Aunque no lo creas, nuestro Editor es fanático de este tipo de música (no te preocupes, es normal y lo mejor para nosotros, no es contagioso).
Espero haber aclarado tus dudas.

Ryo

Hola amigos de la revista más vendida a nivel mundial. Esta carta es para él, el único y gran maestro ACE:
Me gustaría que me die-ras algún truco para el juego de Super Nintendo TETRIS ATTACK.
Muchas gracias.

RICARDO VELASCO
Colombia

Gracias amigo por tu confianza, la cual será recompensada. Para este juego de SNES no existe un truco que te permita hacer el juego más fácil, pero hay varias maneras de hacerlo más difícil. Cuando aparezca la pantalla de "set level", ilumina la palabra "hard" manteniendo L presionado, luego presiona "A" o start para entrar a un modo extremadamente difícil. Para hacer el juego un poco más rápido, presiona B, A, L, L, tan pronto como suene la palabra "Nintendo" al encender el juego.

Ace

¿Por qué los juegos de Super Nintendo no salen para computador, aún cuando no son tan "grandes"?

CESAR TRUJILLO RUIZ
Colombia

A decir verdad si existen juegos que han aparecido para Super Nintendo y que también tienen su versión para computador (como Earthworm Jim y Megaman X). Sin embargo, NINTENDO tiene licencia exclusiva de gran parte de sus juegos, por lo cual sólo existen para esta consola. Pero, como en todo, también existe el lado oscuro de las cosas, por lo que existen los llamados ROMS para emuladores con lo cual se puede "disfrutar" de varios juegos de consola (no sólo de Super Nintendo) en un computador. Naturalmente, estos roms sirven para "probar" o tener idea de lo que se trata el juego antes de comprarlo, pues pasadas 24 horas desde que uno adquirió el rom tiene la obligación de borrarlos (de otra forma te estarías convirtiendo en pirata). La única gran "ventaja" que puedes obtener de esto es que puedes probar juegos muy difíciles de obtener (o incluso que nunca aparecieron en América). Nosotros pudimos probar el juego "Rockman and Forte" (su traducción vendría a ser "Megaman and Bass"), el cual está en japonés, salió hace relativamente poco tiempo y no sabemos si saldrá en nuestro continente. Muchos usuarios de PC pudimos conocer este juego (aunque, claro, no con toda la calidad que implica el jugarlo en un Super Nintendo).

Ace

Queridos amigos del Club Nintendo: Podrían darme algún truco de vidas o continues para el juego Sunset Riders de Konami para Super Nintendo.

ALEJANDRO SANCHEZ
Colombia

Primero que nada déjame darte las gracias por los Bugs de UMK3 que nos enviaste, ten por seguro que si dispusiéramos de más espacio los publicaríamos. Con respecto a Sunset Riders, existe un truco muy interesante que te permitirá jugar de a dos jugadores con el mismo personaje, el truco se hace así: primero comienza un juego con sólo un jugador y pierde rápidamente una vida, en ese momento presiona START en el 2° control y elige al mismo personaje que el primero, luego, cuando el 2° jugador aparezca presiona START en el primer control. Fácil, ¿No?.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

CONTINUACION DEL REPORTE AL E3

YOSHI'S STORY

THE LEGEND OF ZELDA THE OCARINE OF TIME

MISSION: IMPOSSIBLE

FORSAKEN



Y ADEMAS DE LAS SECCIONES DE SIEMPRE, GRANDES CAMBIOS Y NOVEDADES.

¡NO TE LA PIERDAS! APARECE TODOS LOS MESES



EL FINAL del CAMINO Es Sólo el COMIENZO
CORTESIA
videoplay
3 fichas gratis
Nombre
Dirección
Tel
Ocupación
D.I.
Edad
PROMOCION POR TIEMPO LIMITADO
En la mejor máquina de Rallye del momento
OFF ROAD CHALLENGE
Con OFF ROAD tendrás la posibilidad de correr y competir contra otros tres pilotos, por los diferentes caminos destapados en Estados Unidos.
Si estás en competencia recoje todos los premios que están en el camino y gánale a tus amigos.
videoplay
Te trae lo mejor
BOGOTA • Cra. 10 No. 19 - 69 • Cll. 37 No. 77A - 31 sur • Cra. 7 No. 19 - 50 • Cra. 20 No. 15 - 19/21/25 Sur • Diag. 151 No. 32 - 19 Local-216 • Cll. 53 No. 25 - 79 • Cra. 52 No. 125A - 59 L. 310 • Av. 13 No. 71 - 78 • Cra. 11 No. 82 - 01 L. 308 CALI • Cra. 1n No. 66n - 70 L. 104 C.C. Calima • Cll. 5 No.30-31 VILLAVICENCIO • Cll. 38 No.30-08/12 IBAGUE • Cra. 3 No. 12 - 19 NEIVA • Cll. 9 No. 3-60 CARTAGENA • Av. San Martin Cra. 2 No. 6 - 40
BARRANQUILLA • Cra. 46 No. 82 - 230 L. 5\6 SANTA MARTA • Cll. 17 No. 6 - 43 Cine Bolivar MANIZALES • Cll. 23 No. 22 - 41 MEDELLIN • Cra. 66B No. 36A - 76
CUCUTA • Av. 0 No. 10 - 50 • Av. 3 No. 9-48 BUCARAMANGA • Cra. 15 No. 34 - 72 SINCELEJO • Cra. 20 No. 21 - 31



YOSHI'S STORY™
- Excelentes Gráficos.
- Yoshi ™ ha tomado vida con muchas nuevas respuestas a su medio ambiente, tiene mucha personalidad, lo que se hace posible con inmensas cantidades de animación y excelente sonido.
- Su objetivo es recoger frutas y obtener la puntuación más alta posible en cada nivel. No es completar el nivel.
- Este objetivo es diferente a todos los demás juegos de Mario ™ y Yoshi ™ .
- El control del juego es fantástico. En este juego los jugadores mejoran con la práctica.
- Hay 24 areas fascinantes, cada una con su propio premio al completarla.
- Es compatible con Rumble Pak™